

SCREEN SAVER DE TYSON x HOLYFIELD



MUNDO DO CD-ROM®

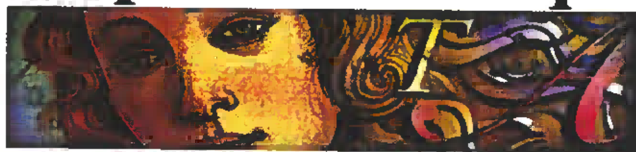
Informática Prática e Descomplicada

Ano 1 Nº 12
Outubro 97
950$00

A ÚNICA REVISTA

Para aproveitar 100% do seu PC Multimédia

Experimente aqui



Adobe Illustrator 7.0

1 Um dos melhores programas de ilustração do mercado

WordPerfect®

2 O programa da Corel que veio para lutar com o Word da Microsoft

E MAIS

29 Programas Inéditos



OUTPOST2

Comande uma colónia no espaço



MONKEY ISLAND 3

Chegou a nova versão deste fantástico adventure



Cont. 950$00

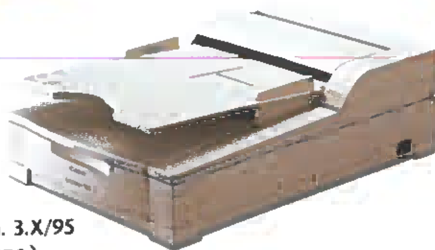


EDITORA VOLTA AO MUNDO



HÁ RESOLUÇÕES

SCANNERS



NOVIDADE
CanoScan 300

A4 cor de 27 bits
300 x 600 dpi
Iterf. SCSI II
Software: Twain p/Win. 3.X/95
Alimentador autom. (opc.)
Adaptador de filme Posit./Neg. (opc.)



NOVIDADE
CanoScan 600

A4 cor de 27 bits
600 x 1200 dpi
Iterf. SCSI II
Software: Twain p/Win. 3.X/95
Alimentador autom. (opc.)
Adaptador de filme Posit./Neg. (opc.)

QUE CAUSAM SEMPRE BOA IMPRESSÃO

IMPRESSORAS

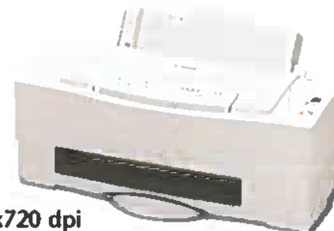




BJC-240
A4
720x360 dpi
3 ppm



BJC-4200
A4
720x360 dpi
5 ppm
cartridge cor/preto simultâneo



BJC-620
A4
720x720 dpi
4 ppm
4 cartridges separadas
cores com máxima qualidade/economia



BJC-4550
A3
720x360 dpi
5 ppm
PC/MAC



NOVIDADE
BJC-5500
A2
7 ppm
720x360 dpi
Drivers Win. 3.1/95
Drivers CAD

À SUA IMAGEM.

CÂMARAS DIGITAIS

NOVIDADE
PowerShot 350

350,000 pixels (640 x 480 dpi)
2 Mb memória standard
(até 47 imagens)
4 Mb memória card (até 94 imagens)
Ligação série RS 232 c
AutoFocus: 0,03 m (Macro) a infinito





PowerShot 600

570,000 pixels (832 x 624 dpi)
1 Mb memória standard (até 6 imagens)
4 Mb memória card (até 94 imagens)
Hard Disk 170 Mb (até 5500 imagens)
Ligação porta paralela Alta Velocidade
AutoFocus: 0,1 m (Macro) a infinito

IDEIAS QUE SE COMPLETAM.

a qualidade. Contacte a Copicanola Lisboa (01) 471 11 11 Porto (02) 830 02 39 Faro (089) 214 45 Portimao (082) 417 756 Aveiro (034) 25 345

Distribuidores Oficiais

CHIS	CPC Di	CRITERIUM	INTRODUXI
(01) 303 01 10	(01) 414 18 00	(01) 361 55 55	(02) 519 31 40

Canon
Copicanola





Directores:
Aydano Roriz
Abilio P. Cunha

Director:
Paulo Ferreira

MUNDO DO **CD-ROM**
Informática Prática e Descomplicada

OUTUBRO 97

Editor e Director Responsável
Aydano Roriz

Redacção
Director de Redacção: Roberto Araújo
Editora Assistente: Silvana Altafini
Jornalista Responsável: Roberto Araújo MTb. 10.766
Chefe de Arte: Jefferson Silva
Consultor de Informática: Luiz Mazzaferro Júnior

Colaboraram nesta edição
Luiz Antônio Siqueira Neto, Carlos Augusto de Moura, Alberto Dinis e Paulo Caeiro

Produção do CD-ROM
Europa Multimedia
Rua MMDC, 121
Telefone: (00.55.11) 816 67 67 / (00.55.11) 832 73 17
Fax: (00.55.11) 867 85 83
CEP: 05510-021 - São Paulo, SP - Brasil

Director Operacional
Abilio Cunha

Publicidade
Luís Ferreira (Director)
Helena Ferraia (Directora de Contas)
Helena Ponte (Coordenadora)
Cláudia Martins (Assistente)
Rua Carlos de Oliveira, 3 - 2º – 1600 LISBOA
Telefone: (01) 721 03 96 / Fax: (01) 727 23 95
Delegação Norte
Virgina Silva (Directora de Contas)
Rua Júlio Dinis, 204, Piso 3, Sala 315 – 4050 PORTO
Telefone: (02) 606 96 11/2 / Fax: (02) 609 95 60

Produção
António José Carvalho (Director)
Juvenal Carvalho e João Paulo Pires

Atendimento ao Assinante das 9 às 18h
Telefone: (01) 721 03 98 / Fax: (01) 727 36 89
Contacto: Rita Cerdeira

Suporte Técnico
Telefone: (01) 721 03 94 / Fax: (01) 727 23 32

Endereços Electrónicos
Redacção: *mundo-cd-rom@pop3.sti.com.br*
Suporte técnico: *suportecd-rom@sti.com.br*

Propriedade
Volta ao Mundo – Editora de Publicações, SA
Mundo do CD-ROM e a Revista do CD-ROM são marcas registadas da Editora Europa Ltda.
(ISSN-0104-8732)

Sede, Serviços Administrativos, Redacção e Publicidade
Rua Carlos de Oliveira, 3 2º – 1600 LISBOA
Telefone: 351.1.721 03 90 / Fax: 351.1.721 23 32

Mundo do CD-ROM é uma publicação mensal da Volta ao Mundo – Editora de Publicações, SA.
Pré-impressão, Impressão e Acabamento: Mirandela, SA.
Duplicação do CD-ROM: Duplisoft. Distribuição: Electroliber.
O CD-ROM é parte integrante desta edição, não podendo ser vendido separadamente. A Editora Europa e a Editora Volta ao Mundo não se responsabilizam pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

Depósito legal: nº 104056/96
Registado no Instituto de Comunicação Social n.º 120599 de 23 de Janeiro de 1997



Tiragem: 30.000 exemplares

Fazer (ou usar) uma revista como o Mundo do CD-ROM é percorrer toda a Terra e até sair dela. É o caso desta edição. Uma cena que pode retratar isso foi quando todos nós estávamos aqui na redacção, com uns improvisados óculos 3D a ver as fotos do planeta Marte, discutindo a importância de ir até outro planeta, ter para sempre naquela paisagem um objecto humano. Prazer e indagações que você também pode fazer no seu computador.

Está bem, o nosso assunto é a informática. Mas, como sempre, o que importa é o conteúdo, e o que você pode fazer com ela. E a equipa desta revista que nem sequer é muito dada à exploração espacial, logo enfeitou os respectivos computadores com as fabulosas telas do impressionista Monet, que você também encontra no CD-ROM.

Se isto cria um certo momento de calma e contemplação, também há coisas que embora mais técnicas podem dar respostas às dúvidas complexas. E desta vez podemos ajudá-lo a resolver uma delas. Quem navega na Internet *tem sempre dúvidas sobre onde existe lentidão. Pois bem, o programa* NetMedic *é um verdadeiro denunciador e diz onde está a lentidão: se no seu computador, no seu provedor, ou no* site *onde pretende entrar.*

Também convém recordar os diversos contactos que fizemos com a Corel, *no Canadá, para que você pudesse experimentar o* WordPerfect. *E estes são apenas alguns exemplos. Cada edição é uma aventura para nós e você é sempre o nosso convidado muito especial.*

Roberto Araújo
Director de Redacção

SUMÁRIO Nº 12

O inquérito aos leitores é parte integrante da revista Mundo do CD-ROM Nº 12 e é da inteira responsabilidade da Editora Volta ao Mundo. As respostas são confidenciais e anónimas e, servirão apenas como base de investigação para apoio a decisões de carácter editorial, e nunca para fins comerciais.

DI – Departamento de Investigação
Em caso de dúvidas pode contactar a Drª Cristina Carita para o número de telefone 721 03 90 entre as 10h e as 12h.

Em caso de dúvida, contacte-nos.
Suporte técnico:
Telefone: (01) 721 03 94 (10 às 12 horas, dias úteis)

Para entrar em contacto



(01) 721 03 90



Rua Carlos de Oliveira, 3 - 2º
1600 LISBOA



Fax (01) 727 36 89



Endereços Electrónicos:
Redacção: *mundo-cd-rom@pop3.sti.com.br*
Suporte Técnico: *suportecd-rom@sti.com.br*



Para perceber melhor o que está a acontecer

Stylus Photo é a nova opção para qualidade fotográfica

Seguindo a alta qualidade da família *Stylus Color* (que conta com as excelentes impressoras *Stylus 600* e *800*), a *Epson* lançou a impressora *Stylus Photo*. Criada para oferecer qualidade fotográfica em impressões em jacto de tinta, ela tem resolução de 720 dpi e é capaz de imprimir em papel comum e revestido. A qualidade de impressão é excelente e, se você utilizar papel revestido, conseguirá um resultado muito parecido com o das fotografias.



A impressora utiliza dois cartuchos: um preto e outro colorido. A *Epson* afirma que cada cartucho preto é capaz de imprimir até 500 páginas de texto comum (ocupando 5% da área da página).

Juntamente com a impressora você recebe o *software LivePix*, que permite editar imagens e criar cartões, *folders* e cartazes.

A *Stylus Photo* já está disponível em Portugal, com um preço recomendado de 116 883$00. Para maiores informações, visite o *site* **http://www.epson.pt**, ou telefone para 0800 21 2000.



Jogos de Vídeo com tecnologia de PC

A *Sega* está a preparar um novo modelo de jogos de vídeo, aproveitando a tecnologia dos computadores. As imagens dos jogos serão criadas a partir de um *chip* similar ao 3Dfx, utilizado em placas de vídeo. Isso permitirá imagens em altíssima resolução, logo, de grande qualidade. A *Microsoft* está a contribuir para o projecto criando uma versão do *software DirectX* que facilite a transposição dos jogos de PC para o novo jogo de vídeo.

A *Sega* ainda não admitiu publicamente a existência deste projecto, mas acredita-se que o produto (que tem o cognome *Black Belt*, nos Estados Unidos) será lançado em 1999. Já há três jogos que estão a ser desenvolvidos para ele: dois simuladores de desporto e uma versão de *Virtua Fighter 3*.

Psion Series 5

Os computadores portáteis estão a invadir o mercado, mas enquanto a maioria aposta no sistema operacional *Windows CE*, a *Psion* está a lançar o *Series 5* com um sistema operacional próprio. Trata-se do *EPOC32*, e é muito parecido com o *Windows*. Juntamente com o computador, você recebe um processador de texto; paginação electrónica; agenda pessoal; calculadora; corrector ortográfico e até mesmo um programa de desenho. Todos os seus trabalhos podem ser transferidos para um PC normal.

O pequeno *Psion* mede apenas 170 x 90 x 23 mm e pesa 354 gramas (com pilhas). Além de aproveitar os programas, também pode utilizar o *Series 5* como um gravador portátil. Ele é capaz de armazenar até 16 minutos de som. Saiba mais visitando o *site* **http://www.psion.com**



Download de hardware?

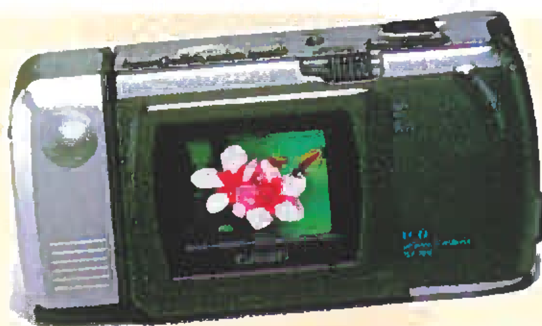


Tudo começou com um *site* inglês que tinha uma página sobre uma nova tecnologia, supostamente chamada *Shardware*, que permitiria aos internautas fazer *downloads* de *hardware* através da *Internet*. A página oferecia dois *links*, para que as pessoas transferissem para os seus computadores um *modem* 56,6 KBps e um disco rígido de 2,1 GB. Parece uma anedota, mas 1200 pessoas perderam tempo a tentar fazer o *download* do HD, e outras 1600 quiseram o *modem*. O pior é que o autor recebeu centenas de *e-mails* de pessoas que não perceberam a brincadeira e muito menos lhe acharam graça..

Desde então, as páginas de *Shardware* multiplicaram-se pela *Internet*. Portanto é melhor ter cuidado: nem tudo o que se publica na *Web* é verdade...

Câmera digital

A *QV-300*, da *Casio*, é uma nova opção em câmeras digitais. Ela possibilita capturar imagens com duas resoluções:
640 x 480 ou 320 x 240. Dependendo da resolução escolhida, você pode armazenar
64 "fotos"(640 x 480) ou então
192 fotos (320 x 240). Pelo monitor colorido, pode verificar a imagem capturada, apagá-la ou visualizar todas as imagens armazenadas.

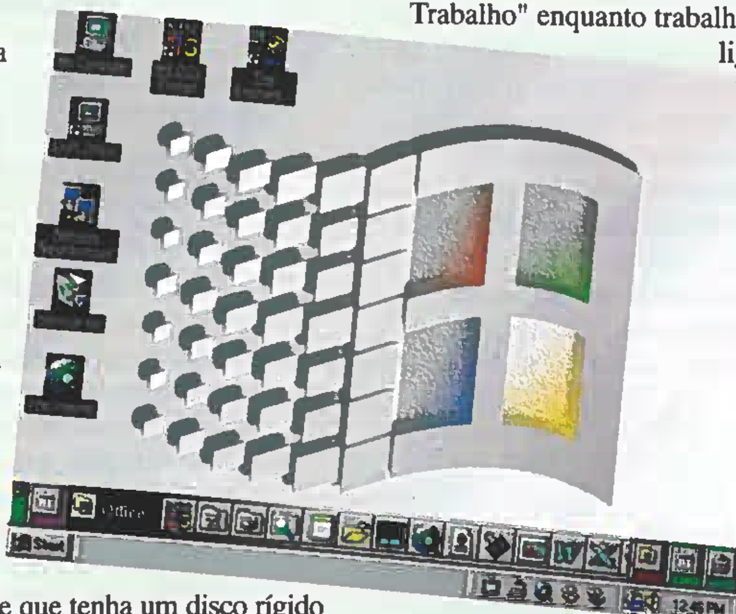


Para saber mais sobre a *QV-300* e as demais câmeras da *Casio*, visite o *site* **http://www.casio.com**



Windows 98 vem aí

As primeiras cópias beta da nova versão do *Windows* já foram distribuídas, mas o produto só deve chegar às lojas em 1998. Utilizando o cognome *Memphis*, o sistema operacional é muito parecido com o *Windows 95*, mas traz alguns pormenores que fazem a diferença.



Para começar, o novo sistema permite que tenha um disco rígido maior do que 2 GB sem ter que fraccionar o seu HD, e aproveita melhor as novas tecnologias que estão a aparecer por aí.

A *Internet* passou a fazer parte integrante do *Windows*, e você pode, por exemplo, receber as últimas notícias directamente na sua "Área de Trabalho" enquanto trabalha (desde que esteja ligado à *Web*).

Também é possível navegar pela *Internet* a partir do "Explorador", sem a necessidade de utilizar um *browser*. Apesar de não trazer mudanças tão revolucionárias quanto foi a chegada do *Windows 95*, *Memphis* promete trazer boas novidades e mais facilidade para o utilizador. Se quiser estar por dentro do que será o futuro do *Windows*, pode tentar conseguir mais informações em **www.microsoft.com**

Tamagotchi para PC



Finalmente, os bichinhos virtuais irão invadir a sua "Área de Trabalho". A produtora *7th Level* está a lançar o *Tamagotchi* para PCs, que funciona da mesma forma que a versão de bolso: você deve alimentar, cuidar e brincar com a sua mascote virtual para que ela cresça feliz e saudável. A diferença é que, no seu computador, poderá escolher entre diversos tipos de casa para o seu bichinho morar, criar um protector de ecrã personalizado e estudar a árvore genealógica do seu monstrinho, até 10 gerações.

As imagens têm o estilo dos desenhos animados e os jogos disponíveis são muito básicos, mas os novos *Tamagotchis* devem conquistar o mundo da mesma forma que os seus primos menores.



Quando trocar o computador

Por Roberto Araújo



Por melhor que o seu computador tenha sido, um dia vai chegar a hora em que é preciso pensar substituí-lo por outro. O primeiro sinal é quando os programas já não querem correr mais no seu computador. Veja as alternativas.

A primeira pista surge de um aviso: a configuração do seu computador não corresponde às especificações do programa. Ou seja, aquele programa com que você veio todo entusiasmado para instalar, não aceita o seu computador. Até parece um desaforo!

Não é o seu computador que não aceita o programa, é aquele CD-ROM, ou pior ainda, um amontoado de disquetes, que lhe diz frontalmente que o seu computador é uma porcaria.

A raiva inicial é seguida pela inevitável constatação. Se isso aconteceu, é porque o seu computador está a ficar definitivamente ultrapassado. E o pior é que isso acontece sempre com uma implacável constância. Por melhor que seja o computador que você comprou há menos de dois anos, ele já envelheceu. Neste ponto, abre-se um leque de opções no qual você tem de tomar uma decisão.

1- Criticar a indústria informática por fazer produtos com obsolescência tão rápida dá sempre uma ajuda, especialmente para desabafar. Mas não faz os programas mais recentes funcionarem.

2 - Fazer um *upgrade* da sua máquina. O mais barato e de melhor resultado é aumentar a memória RAM. É possível também mudar apenas o processador (se tem um bom *Pentium* e pretende ter o MMX — na edição n.º 11, distribuímos um programa que permite verificar se o seu computador aceitaria o MMX). Um bocado mais complicado, porém possível, é trocar a chamada placa-mãe. Neste último caso, é preciso consultar um técnico e pedir um orçamento para ver se vale a pena.

3 - Comprar um computador novo. Embora bastante mais cara, esta é a opção mais adequada e agradável. O grande problema é o que fazer ao antigo computador. Nem pense oferecê-lo ao(à) seu(ua) filho(a) — se for este o seu caso. Os mais jovens adoram jogos e não há nada mais exigente num computador do que os jogos. Vendê-lo? É difícil encontrar alguém que o queira. A solução, na maior parte das vezes, é ficar com dois computadores em casa.

Feito o *upgrade* ou a compra de um novo computador, pode, então, desforrar-se daquele programa antipático. Pelo menos durante o próximo ano. 



Onde Tu



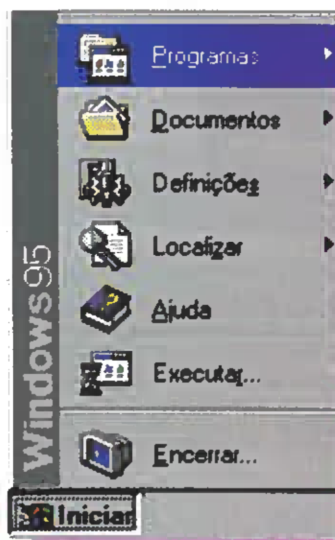
Grande parte das acções que faz no Windows 95 começa no botão Iniciar. Aprenda a usá-lo melhor.

Por Luiz Mazzaferro Júnior

Clicando no botão "Iniciar", tem acesso aos programas e a uma série de opções que permitem usar os muitos recursos do Win 95.

O botão "Iniciar" é uma das principais ferramentas do Windows *95. É através dele que se tem acesso aos principais grupos de programas: pode executar aplicativos ou jogos que não criam grupos próprios, entre outras funções. Além disso, também é onde você desliga o seu computador.*

A sua utilização é muito simples (quase intuitiva) e nesta reportagem vamos mostrar as principais funções do botão "Iniciar".



As diversas opções

Quando clicar no botão "Iniciar" (no canto inferior esquerdo do ecrã do *Windows*), aparece um menu com as várias opções disponíveis. Os botões "Definições", "Programas", "Executar", "Localizar", entre outros.

Clicando em "Definições", terá acesso ao "Painel de Controlo", responsável por várias operações que pode realizar no *Windows.* É através do "Painel de Controlo" que configura o modem, o rato, os sons do *Windows*, entre outras possibilidades.

O botão "Programas", leva-o a outro menu onde estão localizados todos os grupos de programas criados durante a instalação dos mesmos. E dentro desses grupos, pode abrir os subgrupos e depois os próprios programas, clicando sobre o ícone correspondente.

A opção "Localizar" permite localizar rapidamente um ficheiro ou pasta dentro do seu computador. Basta clicar em "Localizar", depois em "Ficheiros ou pastas", no menu. Na janela que aparece, escreva o nome do ficheiro ou então uma palavra chave e pronto.

A opção "Executar" é usada quando precisa de executar um aplicativo ou jogo instalado no seu PC, mas que não criou um grupo de programas no botão "Iniciar".

do começa



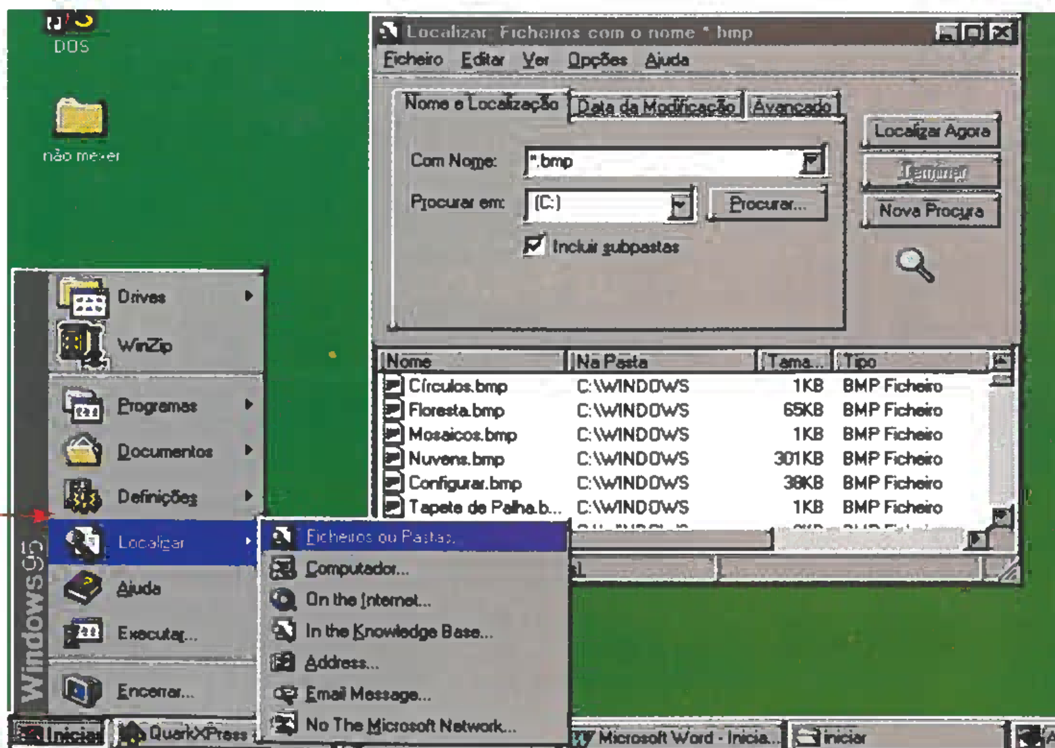
No "Painel de Controlo" (ao lado), tem acesso às principais configurações do seu computador. E o botão "Localizar" (abaixo) serve para encontrar qualquer tipo de ficheiro ou documento.

O botão "Encerrar", obviamente, é o responsável pelo encerramento da máquina. Mas, aqui, pode escolher se quer mesmo desligar o computador ou apenas reiniciá-lo ou ainda ir para o modo MS-DOS.

Abrir o "mini--explorer"

O botão "Iniciar" tem uma variante do "Explorador", que permite a configuração de todos os grupos e programas que estão dentro dele. Para activar este "mini-explorador", siga estes passos:

1 Clique com o botão direito do rato numa área livre da barra de tarefas (na parte inferior do ecrã, ao lado do botão "Iniciar").

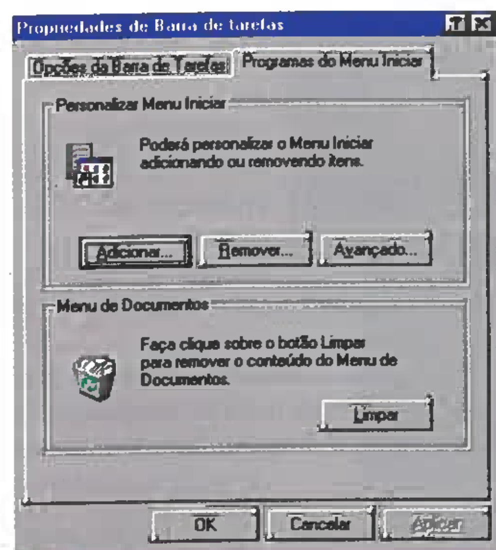




No menu que aparece, seleccione a opção "Propriedades".

Dentro da aba "Programas", do menu "Iniciar", clique no botão "Avançado"...

Depois, no ecrã que aparece, pode realizar as seguintes operações:



É a partir do item "Propriedades" da "Barra de Tarefas", no botão "Avançado", que pode verificar todos os programas que estão no botão "Iniciar".

Adicionar programas ao botão

Pode adicionar ícones ao botão "Iniciar", levando simplesmente o programa para dentro do grupo desejado. Para criar um atalho de "O Meu Computador", por exemplo, desloque-o com o botão direito do rato e coloque-o dentro do menu "Iniciar", no mini-explorador. Depois, clique na opção "Criar Atalho(s) Aqui". Assim, sempre que clicar no botão "Iniciar", o atalho de "O Meu Computador" vai aparecer no topo.



Criar subgrupos

Para criar um subgrupo, abra o grupo de origem ("Acessórios", por exemplo) e clique com o botão direito do rato numa área livre.

Escolha a opção "Novo/Pasta" e dê-lhe um nome. Esta pasta equivale a um grupo e comporta-se como tal quando você abre o botão "Iniciar".

Se quiser criar um grupo dentro da pasta "Menu/Iniciar", ele vai aparecer no topo do menu que surge ao adicionar o botão.

OS ITENS MAIS USADOS

Além dos itens já citados, dentro do botão "Iniciar" há vários itens de acesso às funções comuns do *Windows 95,* que também podem ser activados através de outras partes do programa. Por exemplo, a "Ajuda" pode ser executada a partir da tecla *F1.*

E em "Documentos", é fácil activar ficheiros guardados no *Windows 95,* abertos recentemente pelo "Explorador". E quando notar que existem muitos documentos dentro desta opção, uma maneira fácil de a "limpar" é clicar num lugar livre da "Barra de Tarefas". Depois, seleccione "Propriedades", e clique na opção "Programas", no menu "Iniciar". Agora, basta clicar em "Limpar" e pronto.

O Iniciar do Iniciar

Existe um grupo dentro do botão "Iniciar", na pasta "Programas", que também se chama "Iniciar". Se um atalho de um programa qualquer estiver dentro deste grupo, será aberto automaticamente, sempre que o *Windows 95* se iniciar.

Para criar um atalho de programa dentro do grupo "Iniciar", basta deslocar o ícone do aplicativo directamente para ele, utilizando o botão direito do rato.

Escolha a opção "Criar Atalho(s) Aqui" e pronto! Quando o *Windows 95* for reiniciado, o programa irá correr automaticamente.



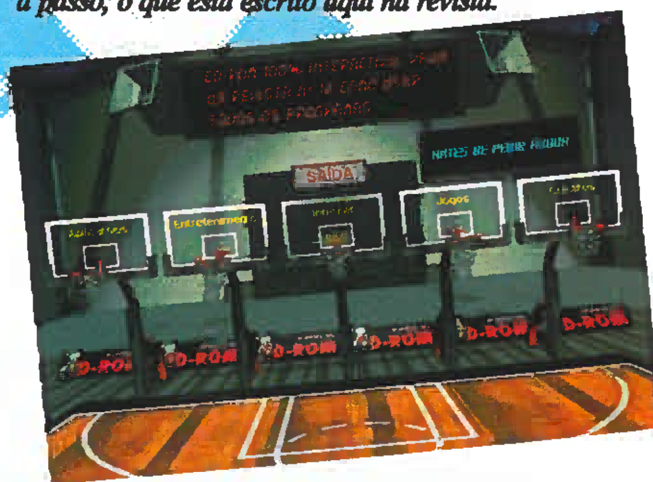
Como Usar o





Nesta edição, vai encontrar 34 programas inéditos especialmente seleccionados para si. São aplicativos, jogos, entretenimento, Internet... Bom proveito!

Este mês, colocámos no CD, a versão 7 do WordPerfect, um processador de texto da Corel (o mesmo fabricante do CorelDRAW!), que veio para concorrer com o Word. Encontra também aqui o Illustrator, um programa para fazer ilustrações profissionais no computador; o SuperJPEG, um visualizador de imagens, e o "Eficiência", um programa em português (léxico brasileiro), para organizar melhor o seu dia-a-dia. Também colocamos no CD-ROM, 21 reproduções em alta resolução dos quadros de Jean Claude Monet, o mestre do impressionismo, e fotos do planeta Marte, tal como se tivessem sido enviadas do planeta vermelho (20 delas são em 3D). Se quiser ver uma versão muito divertida da luta entre Mike Tyson e Evander Holyfield, com direito a dentadas e tudo, instale o protector de ecrã que estamos a distribuir. E pode experimentar o terceiro jogo da série Monkey Island, um dos aventures mais engraçados e desafiantes de todos os tempos. E os estrategistas vão adorar o OutPost 2 e também o X-COM, entre outros jogos divertidos. O princípio da interactividade mantém-se. Por isso, o ideal é realizar sempre os trabalhos no seu computador acompanhando simultaneamente, passo a passo, o que está escrito aqui na revista.



Para abrir o CD-ROM no Windows 95

O CD-ROM tem auto-reprodução no *Win 95*. Basta colocá-lo na *drive* e esperar alguns momentos. Não é preciso dar nenhum comando. O programa deverá entrar automaticamente. Contudo, dependendo da configuração do seu computador, isso pode não acontecer. No entanto, não se preocupe. Faça assim:

1- Clique no botão "Iniciar" e escolha "Executar".
2- Digite então `D:\CDROM`
ou, no lugar do D, a letra equivalente à *drive* do seu CD-ROM. Dê OK. O disco deve correr.

Para abrir o CD-ROM no Windows 3.1

1 -Coloque o CD na *drive* do CD-ROM.
2 - Na janela do "Gerenciador de programas", clique em "Arquivo" (ou *File*, se o *Windows* for em inglês).
3 - Clique no item "Executar" (*Run*).
4 - Na caixa de diálogos que se abre, digite
`D:\CDROM`
ou, no lugar do D, a letra equivalente à *drive* do seu CD-ROM. Dê OK.
5 - Vai surgir um ecrã da Editora Europa Multimédia e Editora Volta ao Mundo. Em seguida, aparecerá o ecrã principal do CD. A partir daí, basta clicar no item que deseja ver.

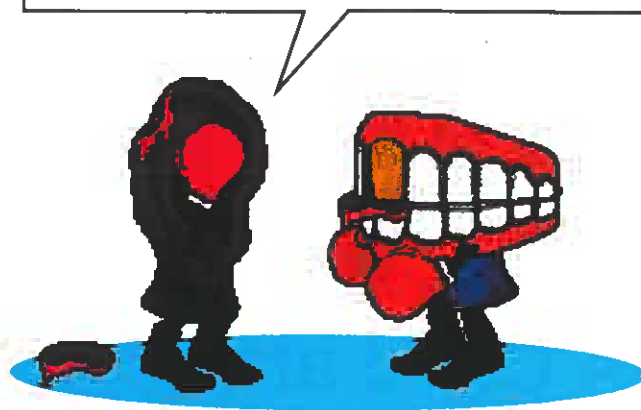
seu CD-ROM

ATENÇÃO

Todos os programas e ficheiros contidos no CD-ROM são *Freeware, Shareware,* Demos, ou da autoria da Editora Europa. Os *Freeware* são programas de distribuição livre e podem ser copiados à vontade. Os *Shareware* são programas "try before you buy" (experimente antes de comprar), ou seja, podem ser usados durante um certo tempo e, depois, se agradarem, devem ser comprados. Ao fazer isso, o utilizador passa a ser registado e, entre outras vantagens, recebe as actualizações do programa. Veja, no botão "Antes de Pedir Ajuda", como se faz um registo. Já as demos são programas nos quais se pode usar ou jogar apenas algumas fases para se ter uma boa ideia do que é o produto. Se lhe agradarem, deverá adquiri-los nas lojas.

ANTES DE PEDIR AJUDA

O botão "Antes de Pedir Ajuda" é um FAQ (*Frequentely Asked Questions*, perguntas feitas frequentemente) onde encontra respostas para muitos tipos de dúvidas. O FAQ foi elaborado a partir de dúvidas anotadas nas edições anteriores da revista.





EXECUTAR OU INSTALAR?

Para facilitar o uso dos programas do CD-ROM usamos os seguintes critérios:

[Executar o Programa] – indica que o programa pode ser executado directamente do interface.

[Instalar o Programa] – torna necessária a instalação do programa. Se houver algum problema, consulte a reportagem correspondente.

[Copiar para o Disco Rígido] – significa que este programa só funciona depois de copiado para o seu computador. Veja as instruções na revista.

[O Seu Sistema] – cada programa vem acompanhado por uma ficha técnica. Use este botão para ver se o seu computador possui as especificações pedidas pelo programa.

Obs – se todos os botões estiverem acesos, escolha o que pensa ser o mais conveniente.



Ele já foi o grande líder entre os processadores de texto. Regressa agora cheio de recursos e pronto para enfrentar a concorrência.



Word Perfect7

A Corel ataca agora com o seu processador de texto.

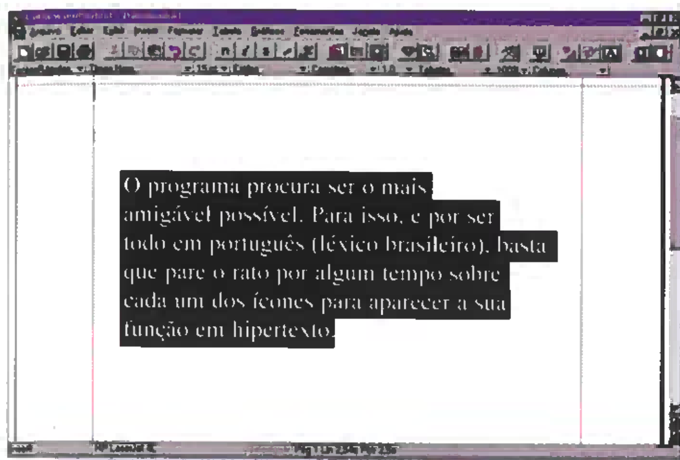
Um processador de texto que serve para escrever. Correcto? Não exactamente. Escrever é apenas um dos recursos que pode utilizar. Por exemplo, no WordPerfect 7, *já trabalha dentro de um conceito de páginas, e pode realizar todo o tipo de trabalhos relacionados com a comunicação. Desde colocar imagens no seu texto, até produzir cartões de visita.*

Historicamente, o *WordPerfect* (que é feito pelo mesmo produtor do *CorelDRAW!*) já foi muito usado em alguns países, nomeadamente em Portugal. Para que possa escolher qual o processador que satisfaz melhor as suas necessidades, colocamos uma amostra do *WordPerfect 7*, no CD-ROM, a qual funciona integralmente durante 30 dias após a instalação.

Por ser um programa com muitos recursos, em português (léxico brasileiro), e ter semelhanças com outros processadores de texto, optamos por mostrar nesta reportagem algumas coisas que pode fazer com ele.

O ecrã principal

Depois de instalado (será criado o grupo *Corel WordPerfect Suite 7*, no botão "Iniciar"), abra o programa. Repare que no ecrã principal surgem linhas azuis nos lados. Elas indicam as margens da página, ou seja, se mandar imprimir o que escreveu, elas delimitarão a área que aparecerá no papel. Os menus e a barra de ferramentas são muito semelhantes aos do *Word* (se é que você está habituado a trabalhar com este processador de texto da *Microsoft*).



O programa tenta ser o mais amigável possível. Para que isso aconteça, e por ser todo em português (léxico brasileiro), basta que pare o rato durante algum tempo sobre cada um dos ícones para aparecer a sua função num hipertexto.

Editar um parágrafo

Editar um texto, deixá-lo bonito e bem acabado é uma das principais funções de um processador. Você pode usar negrito (deixar a letra mais escura e destacada), itálico (quando a letra fica inclinada), mudar o tipo (desenho) e tamanho das letras, entre outras coisas.

Há duas maneiras de editar estes textos. Para treinar, pode escrever qualquer texto (copiando este, por exemplo). Depois, pode, com o rato, seleccionar uma parte e fazer as alterações. Mas há uma outra facilidade. No *WordPerfect*, basta que coloque o rato no início de um parágrafo para que o programa perceba que quer editá-lo.

Assim, automaticamente, aparece uma janela com as alterações possíveis. Depois, basta escolher o quer fazer:

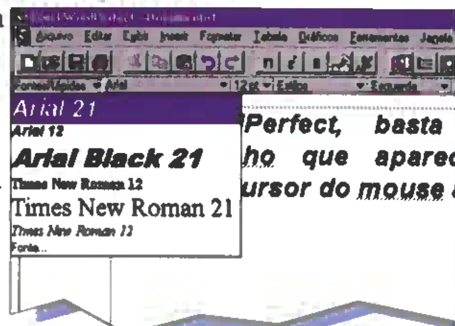
Colocar bordas — coloca o seu texto num rectângulo.

Alinhar texto — alinha o texto à esquerda, direita, centra, justifica...

Marcadores — coloca marcadores de textos (desenhos ou números) no início das frases do seu documento.

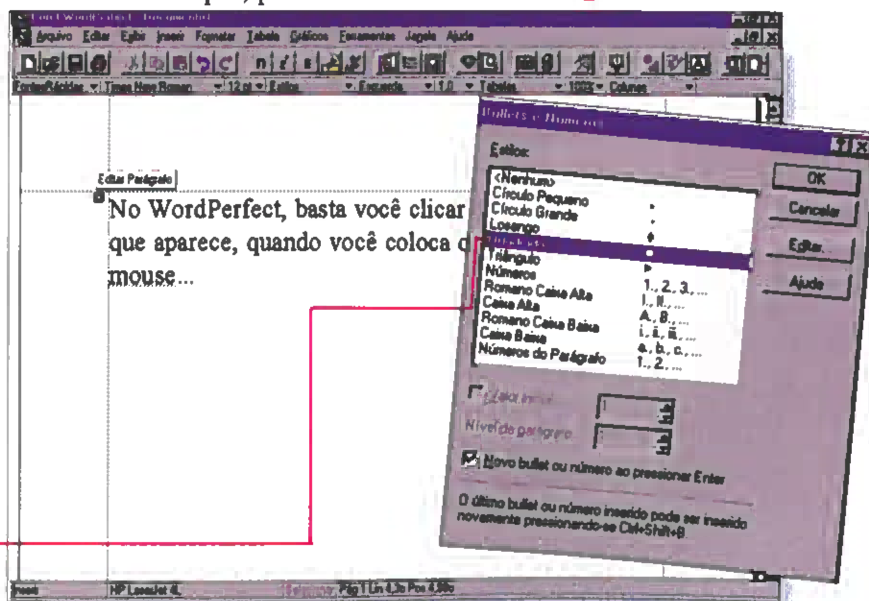
Fontes rápidas

Fontes é o nome genérico dos tipos de letra que pode usar no seu trabalho. Existem desde as mais simples (a mais usual é *Times New Roman*) até às mais rebuscadas e difíceis de ler. É sempre conveniente não utilizar fontes a mais num trabalho. Trocar fontes no *WordPerfect* é fácil, se usar a opção "Fontes Rápidas". Ela está na barra de ferramentas e basta clicar sobre esta opção para que apareçam as mais normais. E com a vantagem de poder ler o nome e ver a fonte para ver se gosta ou não. Se não gostar de nenhuma, clique em "Fontes", para ter acesso a uma janela que mostra todos os tipos de letras disponíveis no seu computador.



Em "Fontes Rápidas", pode ver os tipos de letra que estão disponíveis (acima). É possível também editar o seu texto a partir de uma janela que mostra todas as opções.

Nesta janela poderá, além de trocar as letras, colocar cor, alterar o tamanho, usar as opções que estão disponíveis, em "Aparência", para fazer títulos e subtítulos mais sofisticados. Por exemplo, pode deixar o título ☞



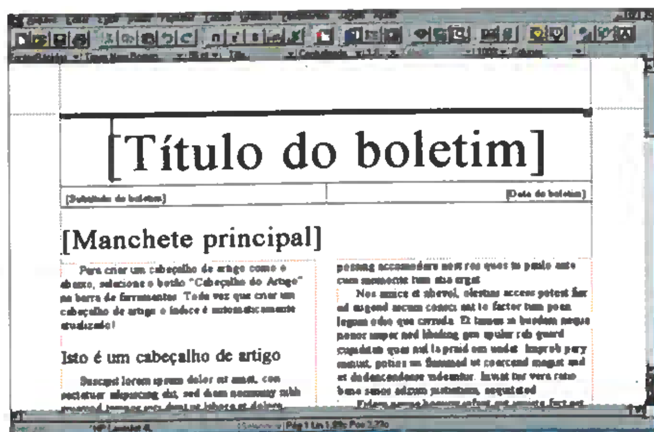
Existem vários modelos prontos que pode usar. Eles estão classificados em seis grupos. Desde educação (para professores), até negócios para executivos. E Inserir uma imagem (figura maior) agora é muito mais fácil.

sombreado. Para fazer isso, basta seleccionar o texto e depois clicar em "Sombreado". Experimente trocar também a cor e veja um *preview* de como ela ficará antes de dar *OK*.

Modelos de documentos

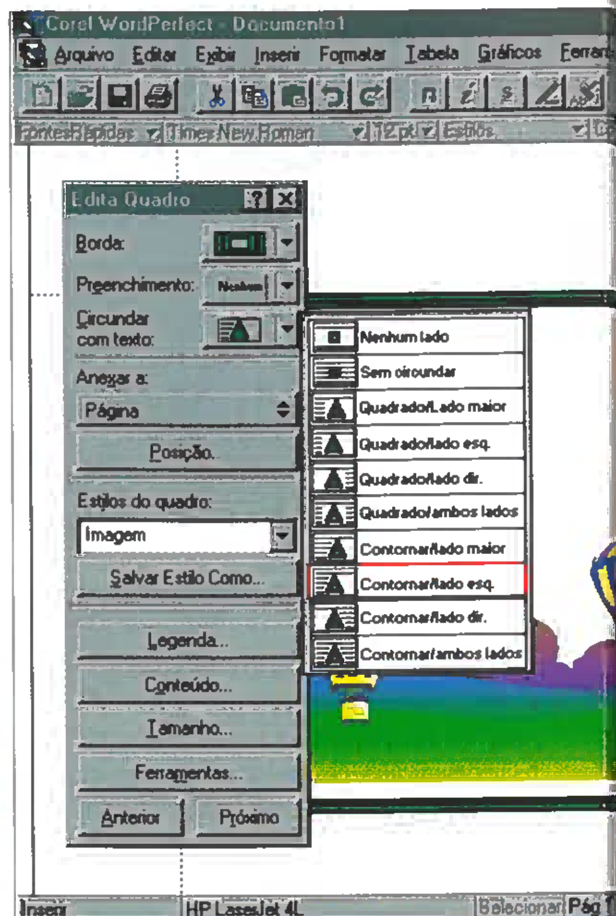
Não há nada mais confuso e burocrático que este nome "Modelos de documentos". Ainda assim, isto significa que pode utilizar modelos já prontos de cartas, fax, jornais, papel milimétrico, para fazer alguns trabalhos escolares.

Para activar este recurso, basta clicar em "Novo", no menu "Arquivo", e



seleccionar o modelo desejado na janela que aparece.

Para facilitar mais ainda a utilização, o programa procurou dinamizar "modelos" de acordo com as actividades. Há modelos para professores — com as suas cadernetas de alunos e notas; homens de negócios, com modelos de agendas de reuniões, facturas, cartões de visita. Para coisas mais genéricas, clique em "Publicar" e active os modelos já prontos, para fazer certificados, cartões comemorativos, cartazes...



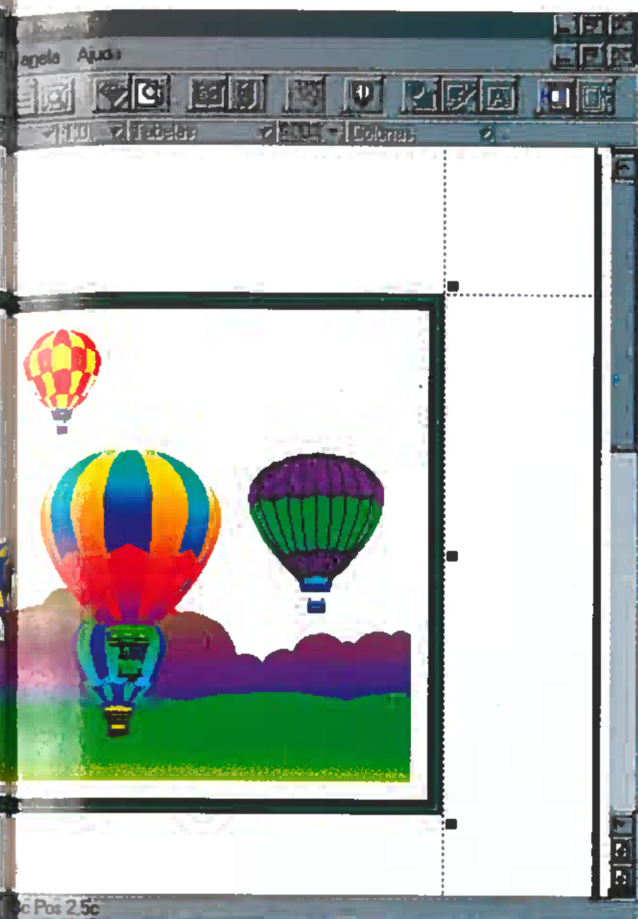
Inserir figuras

Um bom processador de texto não pode ficar apenas pelas palavras. É importante também que possa colocar figuras nos seus documentos. Faça assim:

Clique sobre o ícone do diamante (perto da lupa) que está na barra de tarefas, no topo do ecrã, e depois no lugar da página onde quer colocá-la.

Uma janela é aberta e depois basta escolher qual a figura que se quer usar. Depois, clique em "Inserir" e a figura vai aparecer no ecrã.

Verifique se ela fica seleccionada (com vários pontos pretos à volta). Isso

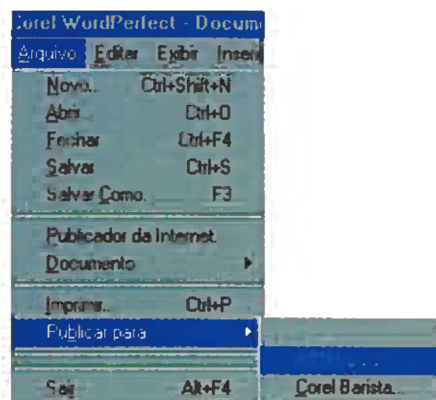


facilita as coisas na altura de a colocar no local desejado. Além disso, é possível colocar uma moldura na figura (em "Borda") e também um fundo (em "Preenchimento") para dar maior destaque à ilustração. Na opção "Circundar texto", pode escolher se quer que o texto contorne a figura ou não.

Internet

Com a importância crescente da *Internet,* muitas vezes você precisa de verificar uma informação na rede mundial, directamente do seu processador de texto. Assim, basta clicar sobre o ícone da "teia de aranha" (como referência à *WWW, World Wide Web* – teia de aranha global) para que o seu *browser* (*Netscape* ou *Internet Explorer*) seja activado. Depois, é só navegar normalmente.

Além disso, no *WordPerfect* pode guardar os seus documentos de forma a que eles possam ser lidos directamente na *Internet.* É o caso por exemplo de transformar os seus textos em ficheiros *HTML* (o formato usado para fazer páginas *Internet*). Ou então em linguagem *Java* (um outro sistema que cria ficheiros na Rede). Para isso, basta clicar em "Arquivo", seleccionar a opção "Publicar Para" e escolher o formato desejado.



A Internet também não foi esquecida. Pode guardar uma página como HTML e activar o seu browser directamente do ecrã do programa.

Agora, se quiser criar a sua própria página de *Internet,* escolha "Publicador de Internet", também no menu "Arquivo". Uma janela será aberta e pode escolher se quer criar a página, transformar o seu documento actual num ficheiro *HTML,* para ser publicado na *Web,* entre outras possibilidades.

Outras Opções

Um processador como o *WordPerfect* é muito completo e você pode investir muito tempo a conhecer as suas possibilidades.

Criar e imprimir etiquetas e envelopes é muito interessante. Até existe um óptimo recurso mas que, infelizmente, não funciona em Portugal: você pode criar um código de barras para colocar nos seus envelopes e ser lido pela máquina dos correios. Correios americanos, já que aqui isso ainda não existe. 

SISTEMA MÍNIMO
Windows
486 DX 2 com 8 MB de memória RAM

PRODUTOR
Corel Corp.

DISTRIBUIDOR
Em Portugal há varios distribuidores deste programa.

PREÇO SUGERIDO
72 500$00

Fazer ilustrações no computador permite chegar a resultados excelentes. Experimente o Illustrador. Ele é óptimo!

Entre os profissionais de desenho existe sempre um impasse. Qual é o melhor programa para criar desenhos no computador: o CorelDRAW! *ou o* Adobe Illustrator? *Você, leitor do Mundo do CD-ROM, poderá tirar as suas próprias conclusões. Na edição n.º 11, incluímos uma versão do* CorelDRAW 7. *E nesta, também a versão 7 mas do* Adobe Illustrator, *da* Adobe *(fabricante do* Photoshop*).*

Os dois apresentam princípios semelhantes, principalmente na barra de ferramentas. Mas, se testou o *Corel*, vai perceber que o *Illustrator* é mais sofisticado. Para o ajudar a treinar as suas habilidades com o programa, vamos mostrar como criar uma paisagem.

Depois de instalado (o grupo *Adobe* será criado no botão "Iniciar"), abra o programa. Repare na barra de ferramentas, onde estão todos os ícones usados para criar os seus

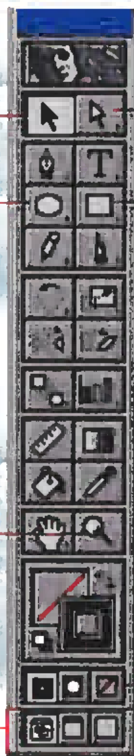


Para que conheça melhor o programa, propomos um passo a passo para fazer uma ilustração como esta aqui ao lado. Mas isto pode ser apenas o princípio.

Use um Ilustr

BARRA DE FERRAMENTAS

Veja para que servem as principais



Seta preta – selecciona e move uma ou mais figuras no desenho.

Círculos, elipses, polígonos e espirais — constroem círculos, circunferências, polígonos e espirais.

DICA: Para ver melhor uma determinada parte do desenho, use a ferramenta de zoom que está na barra de ferramentas. Carregando na tecla *ALT*, o zoom é retirado.

Os diferentes modos de ver a sua página: com as ferramentas, parcial e apenas a ilustração.

Seta branca – adiciona pontos de "ancoragem" às linhas (curvas ou rectas). Há dois tipos: uma com um sinal de + e a outra sem sinal (clique em cima do botão e pressione-o para ver as opções...). A seta que aparece com o sinal + tem a mesma função da seta preta. A seta sem o sinal, permite mover os pontos (vértices) individualmente ou seleccionados.

Quadrados de preenchimento – determinam o tipo de preenchimento dos objectos criados.

Anulador de preenchimento – cancela o preenchimento de cada quadrado.

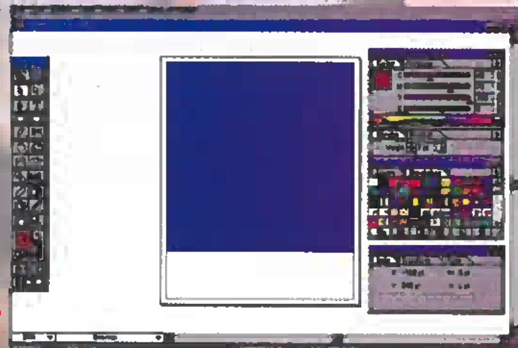
Antes de começar a desenhar, dê uma olhadela na barra de ferramentas e tente memorizar para que serve cada uma delas. Isso vai facilitar o seu trabalho.

desenhos.
O sinal >, no canto inferior direito, significa que se clicar e segurar a seta do rato, activará novas opções.

Começar a desenhar

Vamos começar o nosso desenho fazendo o fundo da paisagem. Siga estes passos:

1 Clique no rectângulo que está na barra de ferramentas, e depois na folha em branco que está no centro da página. Depois, segurando o botão esquerdo do rato, mova o rectângulo até que ele ocupe quase toda a folha (ver imagem).☞

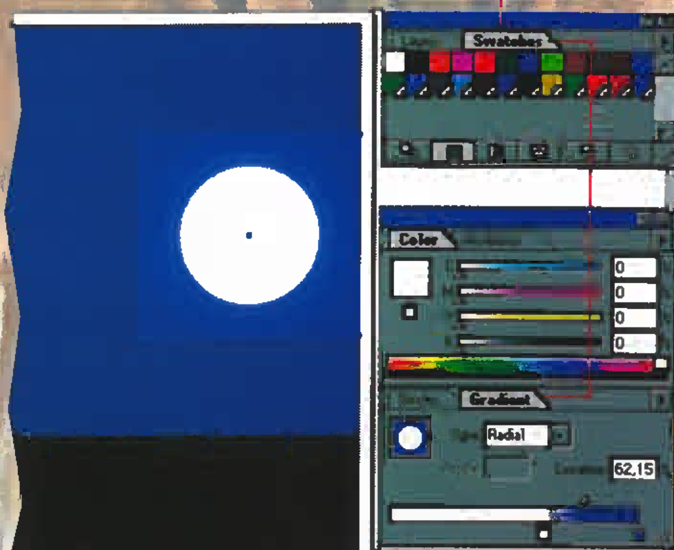


dor Profissional

2 Agora, vamos criar uma base e pintá-la de castanho (simulando o chão). O procedimento é o mesmo do passo 1. Faça um rectângulo, com a mesma largura do outro, mas com uma altura menor, e pinte-o de castanho. Para isso, basta escolher a cor na paleta, no lado direito do ecrã, e depois aplicá-la sobre o rectângulo.

Para colorir o seu desenho, clique na cor desejada, na paleta de cores e depois em cima do desenho.

3 Para fazer a Lua (mostrada no nosso exemplo), vamos usar um *degradê*, que já vem pronto com o *Illustrator*. Seleccione o rectângulo maior e clique no *degradê* que aparece na opção *Swatches*.

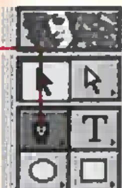


4 Use esta mesma janela (clicando em *Gradient*) para configurar as cores do *degradê* de acordo com o seu gosto. Para deixar a Lua branca, deixe as opções de cores, na opção *Colors*, todas com 0%.

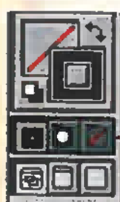
Desenhar as árvores

Esta parte não é muito fácil, mas com um bocado de treino você vai conseguir desenhar as árvores do cenário. O melhor é desenhá-las no espaço em branco, ao lado do cenário, e só depois posicioná-los.

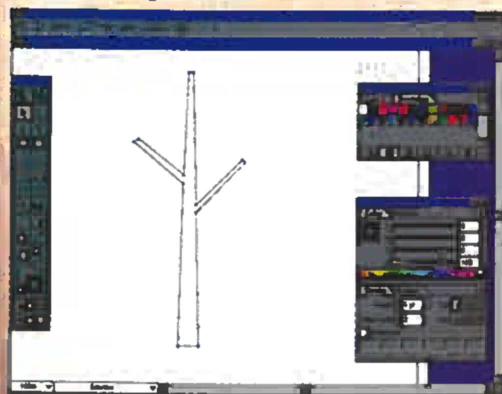
1 Clique sobre o ícone da pena, na barra de ferramentas. É com ela que vamos desenhar o caule da árvore.



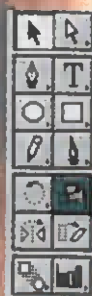
2 Comece por fazer os pontos de ancoragem, ou seja, o contorno do caule. Antes de começar, clique no anulador de preenchimento, para o primeiro quadrado de preenchimento e repita o processo para o segundo.

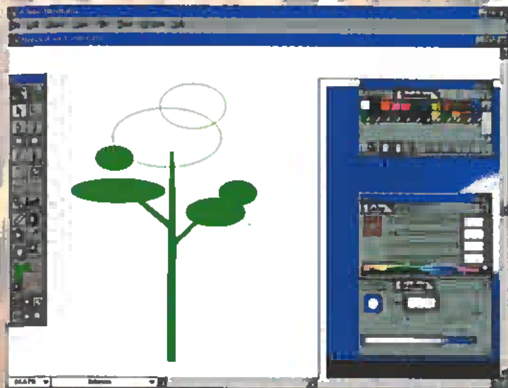


3 Tente aproximar-se da forma que vamos a sugerir na foto. Ou então, crie uma a seu gosto. É importante que feche o desenho, ligando todos os pontos. Só assim a área desenhada poderá ser preenchida com uma cor, caso contrário, a cor não aparecerá.



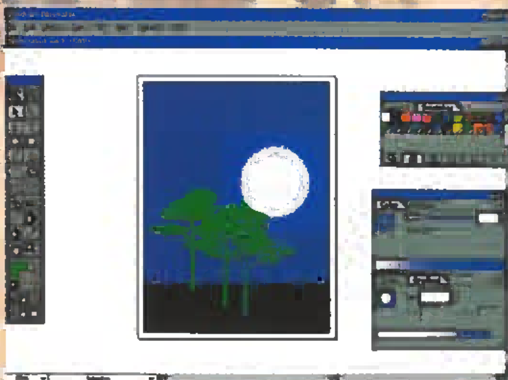
4 Depois de acabar de fazer o caule, chegou a vez de fazer as folhas. Aqui, procuramos estilizar, para facilitar a construção. Use a ferramenta de elipse e vá alterando os tamanhos de cada uma das folhas, com a ferramenta de escala, fazendo diferentes tamanhos.





5 Com a árvore pronta, pinte-a com um tom de verde. Para facilitar ainda mais, vamos duplicar a árvore. Assim, não precisa de fazer o desenho novamente. Para isso, agrupe todos os elementos que compõem o objecto. Use a ferramenta de selecção (seta preta) e faça um rectângulo seleccionando a árvore toda. Vá ao menu *Object* e escolha *Group*. Pronto, o seu desenho é um único elemento.

6 Para o duplicar, seleccione o desenho (a árvore) e, segurando na tecla *ALT*, arraste-o para o lado. Ele será duplicado... Faça isso quantas vezes quiser. Para alterar o tamanho das árvores, clique na ferramenta de escala, e depois sobre o desenho.



7 Para sobrepor uma árvore à outra, seleccione o desenho e clique sobre ele, com o botão direito do rato. No menu que aparece, escolha *Bring to front* (trazer para a frente) ou *Send to back* (mandar para trás).



Pronto. Agora o seu desenho está completo. Não deixe, porém, de explorar as diversas opções e recursos especiais do *Illustrator*. Abra os menus e experimente clicar nos itens que estão disponíveis.

PARA IMPRIMIR O SEU TRABALHO

Como a versão do *Illustrator* colocada no CD-ROM é de demonstração, as opções "Guardar" e "Imprimir" não estão acessíveis. Desse modo, para imprimir o seu trabalho, tem de usar o *Paint*, que vem com o *Win 95*. Faça assim:

1- Quando o desenho estiver pronto, feche todas as barras de ferramentas do *Illustrator* e carregue na tecla *PrintScreen*.

2- O ecrã será capturado e enviado para a "Área de Transferência".

3- Agora, abra o programa *Paint*, vá até ao menu "Editar", e escolha a opção "Colar".

4- O seu desenho vai aparecer no ecrã. Use a ferramenta de recorte de imagem, para deixar apenas o trabalho feito no *Illustrator*. Depois, copie o que seleccionou para a "Área de Trabalho".

5- Crie um novo ficheiro no *Paint* e cole o seu recorte.

6- Agora, só falta seleccionar a opção de impressão e mandar imprimir.

É possível também duplicar o desenho ou então sobrepor uma imagem à outra, usando cliques do rato. Assim, não precisa de desenhar tudo novamente.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
486 DX-2 com 16 MB de memória RAM

PRODUTOR
Adobe Inc.

DISTRIBUIDOR
Em Portugal há vários distribuidores deste programa

PREÇO SUGERIDO
Cerca de 41 000$00



Organize o seu dia-a-dia

Fazer listas de compras, o cardápio da semana, controlar os gastos do mês... Uff! Pode parecer fácil mas fazer isso tudo demora tanto e esse tempo podia ser gasto em coisas mais agradáveis. Por isso, para ajudar a tornar o dia-a-dia das nossas leitoras mais fácil, colocamos no CD-ROM o programa Eficiência. *É todo em português (léxico brasileiro) e permite concentrar todas essas listas num único aplicativo.*

O programa é muito simples de usar e todas as divisões de áreas que você explorar são parecidas.

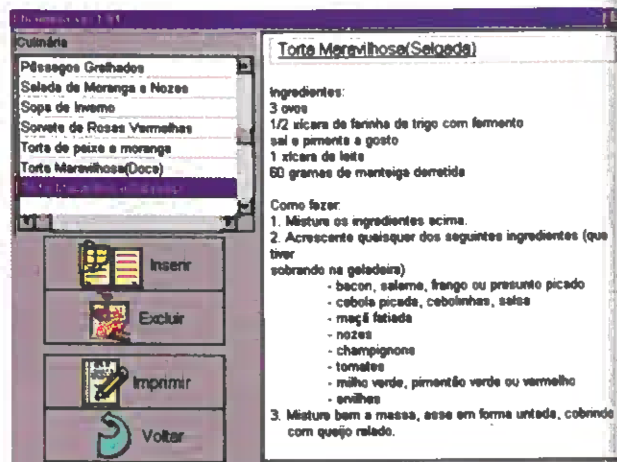
No mesmo programa, você dispõe de uma agenda, uma lista de compras, um livro de receitas e até pode controlar as suas finanças.

As diversas funções

Depois de instalado (o grupo *SensibleSoft* será criado no botão "Iniciar"), abra o programa. Aparece um ecrã cinzento. Para activar as várias funções do *Eficiência,* abra o menu "Arquivo" e seleccione o item que vai usar. Por exemplo:

✓ Se clicar em "Agenda", terá acesso a uma agenda electrónica na qual poderá anotar os seus compromissos. É possível utilizar também um calendário para marcar os compromissos do dia e do mês. Depois, quando abrir o programa, ele mostrará no ecrã os compromissos para o dia actual.

✓ A opção "Cardápio" permite escolher as suas refeições diárias, para o pequeno almoço, almoço e jantar.



✓ Em "Compras", aparece uma lista com vários itens para completar, inclusive com o valor gasto em cada mercadoria. Assim, é possível comparar se os preços subiram ou desceram de um mês para outro.

✓ A opção "Culinária" abre um "livro de receitas" que pode experimentar (nesta versão, só estão disponíveis algumas delas). E também pode incluir as suas próprias receitas.

✓ Mas a função mais interessante do programa é "Finanças". Aqui, pode anotar todos os gastos diários, e fazer um resumo das despesas mensais. O resultado pode ser impresso. Basta clicar em "Imprimir".

Há ainda "Telefones", para anotar os números que usa mais vezes e poder activá-los rapidamente e também a opção "Textos", para escrever um recado, ou o que quiser.

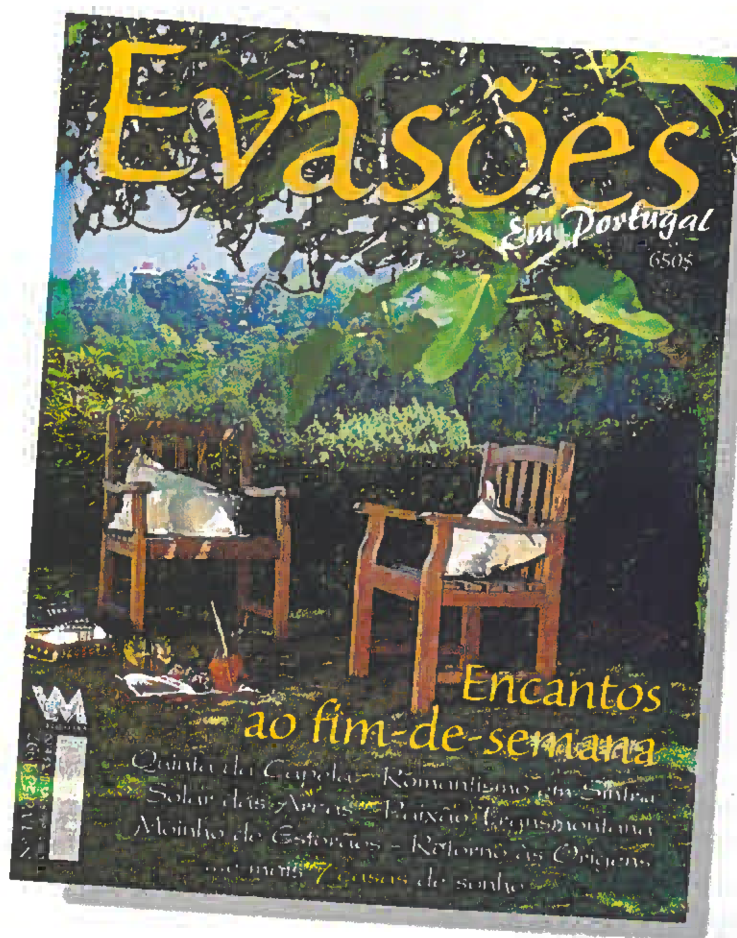


SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
486 DX2 com 8 MB de memória RAM

PRODUTOR
Central de Informática
Rua Espírito Santo
1115/1813 - Centro
Juiz de Fora - MG
36016-200
Telefone: (00 55 32)
211 94 68 ou 987 34 78

VALOR DO REGISTO
Cerca de 1 700$00

Conheça um outro Portugal...



*Para os que gostam de passar um fim-de-semana tranquilo,
rodeados das mais belas paisagens,
nas mais confortáveis e agradáveis* casas de turismo*,
e sempre prontos a experimentar saborosas iguarias,
quase sempre acompanhadas do néctar mais precioso
que esta terra dá, criámos* Evasões.

Um país de hábitos acolhedores e de grande beleza espera por si!

EDITORA
VOLTA AO MUNDO

Picture Xchange

Uma maneira fácil de converter imagens para diferentes formatos é usar o programa *Picture Xchange,* colocado no CD-ROM. Para fazer isso, abra o programa (ele corre directamente do CD-ROM) e depois faça assim:

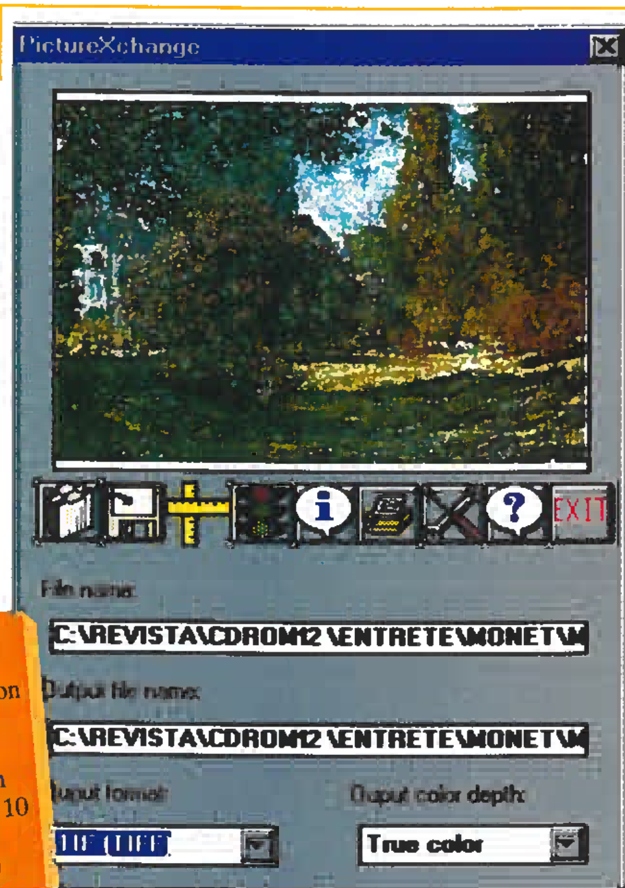
1. No ecrã que aparece, clique no primeiro botão (parecido com duas pastas) para localizar e abrir o ficheiro de imagem digital (um ficheiro .BMP, por exemplo) que quer converter. Ele será mostrado no ecrã, juntamente com as informações referentes a ele.

2. Para mudar o formato, vá até *Output Format* e escolha uma das opções (por exemplo, . JPG, .TIF) e depois clique no ícone que tem o desenho de um semáforo. A imagem com o novo formato será colocada na mesma pasta onde está a de origem.

Além disso, pode usar o programa para mudar o tamanho ou a quantidade de cores das imagens adequando-as às suas necessidades. Ou então, converter ficheiros para que eles possam ser lidos por editores de imagens que não suportam alguns formatos de ficheiro.

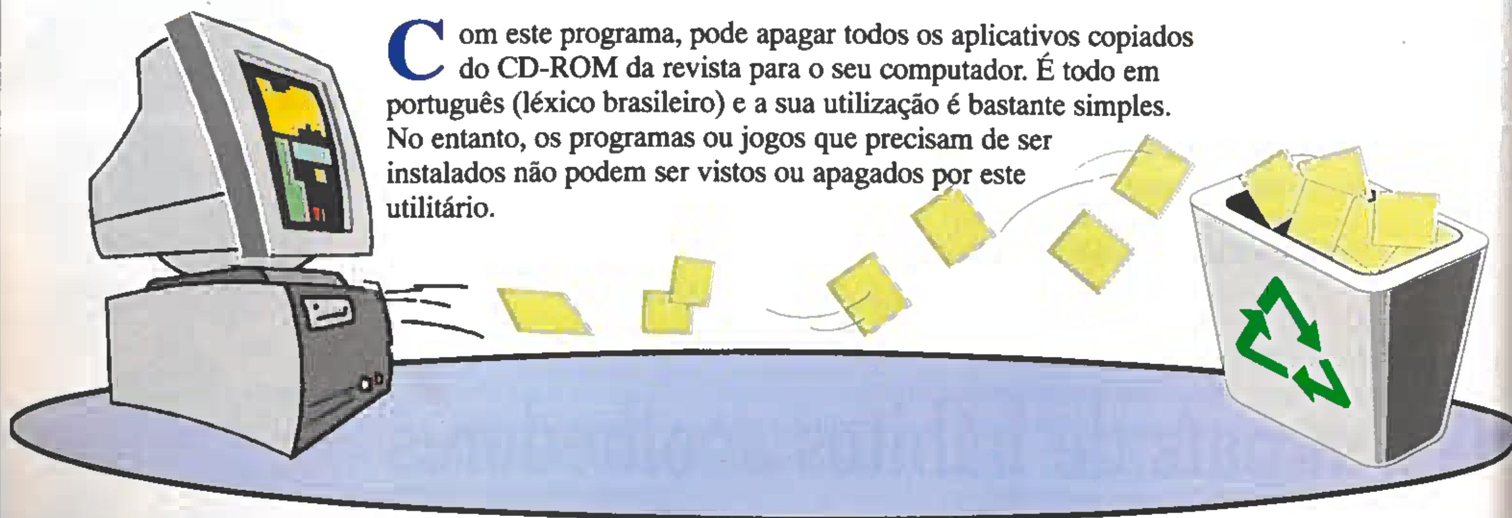
Para registar

Tay-Jee Software Corporation
Post Office Box 835
Lexington, VA 24450-0835
E-mail: tayjeesoft@aol.com
Telefone: (001 540) 464 43 10
Fax: (001 540) 464 42 10
Valor do registo: 2 600$00



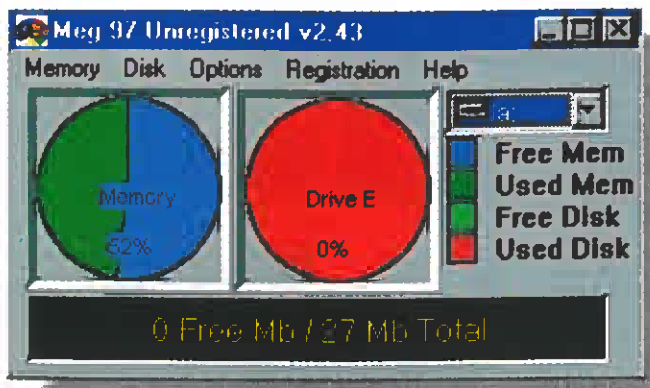
Desinstalador

Com este programa, pode apagar todos os aplicativos copiados do CD-ROM da revista para o seu computador. É todo em português (léxico brasileiro) e a sua utilização é bastante simples. No entanto, os programas ou jogos que precisam de ser instalados não podem ser vistos ou apagados por este utilitário.



Recursos do Sistema

O *MEG 97* (de *megabytes*) é um programa que permite ver facilmente como estão os recursos de sistema disponíveis no seu computador. O programa corre directamente do CD-ROM, mas se quiser, pode copiá-lo para o seu PC.



Para registar

James Tolliver
P.O. BOX 4071
Stamford, CT
06907-0071 - USA
Valor do registo:
Cerca de 4 300$00

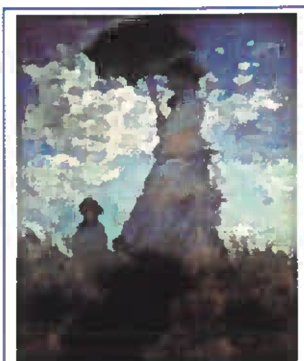
Quando o programa é aberto, aparecem dois gráficos, em formato de pizza. O primeiro mostra a quantidade de memória RAM disponível no seu computador. O segundo, diz o espaço livre que o seu disco rígido tem.

Para ver os outros recursos, use a barra de menus. Escolhendo *Memory*, por exemplo, fica a saber a quantidade de memória real, virtual ou total que está disponível. Em *Disk*, escolha se quer ver os resultados em *megabytes*, *kilobytes*, *bytes*, entre outras opções. Além disso, se clicar em *Options*, pode escolher se quer ver os gráficos em tamanho pequeno (*Small Meg*), médio ou grande (*Large Meg*).

Outra maneira de ter acesso às opções do menu é clicar, com o botão direito do rato, em qualquer área da janela. Um menu será aberto e depois só tem de escolher uma delas.




monet21.jpg
87 K, 555 x 649


monet4.jpg
78 K, 588 x 731

Super JPEG

O *Super JPEG* é um programa que permite ver rapidamente todas as imagens arquivadas no seu computador. É que ele "scaneia" (localiza) as imagens e mostra um pequeno *preview* de cada ficheiro. O programa traz ainda um recurso de *Slide show* que permite ver todas as imagens em ecrã-cheio, automaticamente. O interface do programa faz lembrar um bocado o "Explorador" (que vem com o *Windows 95*), e é capaz de ler ficheiros GIF, BMP, JPG ou TIF. Faça assim para o usar:

1 Depois de instalado (um grupo *SuperJPG* será criado no botão "Iniciar", além de um atalho na "Área de Trabalho"), abra o programa.

2 Na janela que aparece, localize e abra o directório onde estão arquivadas as imagens que quer ver. O programa criará um *preview* de cada uma delas.

3 Para ampliar qualquer uma das imagens, basta dar dois cliques sobre ela. Também pode clicar no botão *Play Slideshow* (tem o desenho de um projector) e accionar o modo automático de mostrar as imagens.

4 É possível ainda apagar as imagens que não vai usar mais, renomear ficheiros, entre outras coisas, directamente do programa. Basta clicar com o botão direito do rato sobre eles.

Explore o programa à vontade, e descubra as várias opções escondidas nos menus do *SuperJPEG*. Por exemplo, clicando na opção *Thumnbnail Options*, no menu *View*, é possível alterar o tamanho dos *previews*.

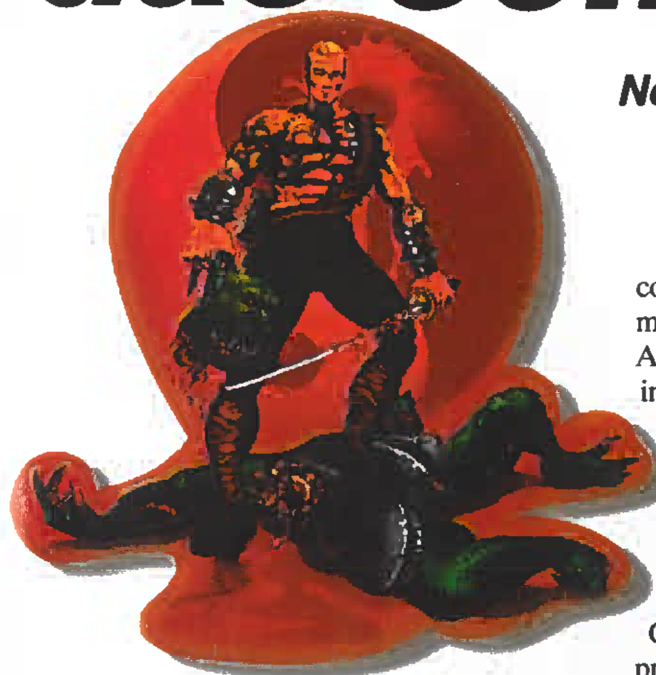
Para registar
Midnight Blue Shareware
PO Box 24032
Rochester NY, 14624
E-mail: mark@midnightblue.com
Telefone: (001 805) 288 18 27
ou Wintronix, Inc.
21200 Trumpet Drive #201
Santa Clarita, CA 91321-4441
Valor do registo: Cerca de 5 000$00

JOGOS

SHADOW WARRIOR

Guerreiro das Sombras

No estilo Doom, _neste jogo você tem de matar para não ser morto. E até vale cortar a cabeça ao inimigo!_



Sangue e violência são os elementos principais de Shadow Warrior, *uma variação de* Doom. *Não é recomendado portanto para quem não gosta de jogos violentos. A diferença é que aqui as possibilidades de exploração dos cenários são muito grandes. E para "apimentar" ainda mais o jogo, alguns inimigos, quando são derrotados, deixam cair o coração que fica a pulsar no chão.*

O objectivo do jogo é disparar contra tudo o que se move para não ser morto (veja os golpes em *Comandos*). Aqui, vamos ensinar a instalar *Shadow Warrior* (a instalação é um bocado complicada), para poder experimentar o jogo.

COMANDOS

←→↑↓ – movimentam o jogador.
Barra de espaço – abre as portas.
Shift – corre.
A – salta.
Z – agacha-se.
PgUp – olha para cima.
PgDown – olha para baixo.
Home – aponta a arma para cima.
End – aponta a arma para baixo.
Ctrl – ataca (com as armas ou a espada).
Teclas de 1 a 7 – accionam as armas.
TAB – acciona o mapa.
F2 – guarda o jogo no ponto onde se parou.
F3 – carrega o jogo no ponto onde se parou.

A instalação

1 Clique em "Instalar o programa", depois em "Executar" e dê *Enter* no ecrã azulado que aparece.

2 Os ficheiros do jogo serão copiados para a pasta *SW*, na *drive* C: . No fim, tecle C, para acabar.

3 Seleccione a opção "Executar", no botão "Iniciar" e digite a seguinte linha de comando: *C:\SW\Swsw10.exe* e dê *Enter.*

4 No fim, feche a janela do *DOS* e abra novamente o "Executar". Desta vez, digite *C:\SW\Setup.exe,* para entrar no ecrã de configuração do jogo.

5 Configure-o como quiser. Em *Sound Setup,* por exemplo, diga qual é a sua placa de som. Na dúvida, escolha *Sound Blaster.* No fim, dê *ESC* até chegar ao ecrã *Save setting before...* Depois, escolha *Yes,* para sair do ecrã.

6 Pronto, agora é só executar o jogo. Para fazer isso, entre na opção "Executar", no botão "Iniciar" e escreva: *C:\SW\Sw.exe.* O jogo deverá entrar.



Um jogo violento, onde vale tudo para sobreviver. E para deixar o jogo ainda mais emocionante, quando um inimigo é morto, deixa cair o coração, que fica a pulsar no chão.

SISTEMA MÍNIMO
DOS
Pentium com 16 MB de memória RAM

PRODUTOR
GT Interactive

DISTRIBUIDOR
Até ao fecho desta edição, este jogo ainda não era comercializado em Portugal. O seu lançamento no nosso país está previsto para Outubro.

Vida Nova no Espaço

Em Outpost 2, você comanda uma expedição que tem de construir uma nova colónia num planeta distante.



A Terra acabou. E os únicos sobreviventes fogem numa fantástica estação espacial, tentando aterrar num planeta qualquer do sistema solar. O objectivo agora é construir uma nova civilização, num lugar hostil e desconhecido. Esta é a história de Outpost 2, *a sequência de um jogo clássico da* Sierra. *Apesar de* Outpost 1 *ter sido considerado uma decepção, parece que a segunda versão corrigiu todos os problemas da primeira. A estratégia está muito mais interessante, os gráficos estão mais pormenorizados e bonitos do que antes. Até o som foi melhorado.*

Você comanda uma colónia de humanos privilegiados, que escaparam do holocausto. Para fazer isso, conta com equipamentos sofisticados, robôs e construções futuristas para manter as pessoas vivas, com oxigénio suficiente e bem alimentadas.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
486/66, 8 MB RAM

PRODUTOR
Sierra

DISTRIBUIDOR
Até ao fecho desta edição, este jogo ainda não era comercializado em Portugal. O seu lançamento no nosso país está previsto para Outubro.

A estrutura do jogo

Depois de instalado, execute o *Outpost 2* pelo grupo *Dynamix* que foi criado no botão "Iniciar". No menu principal, vai encontrar duas opções de jogo: uma na qual cumpre missões específicas (a opção *Start Eden Scenario,* no menu) e outra que permite o livre controlo da colónia de humanos (*Start Plymouth Scenario*), como no jogo *SimCity 2000,* por exemplo. Para começar a perceber melhor o modo de funcionar da estratégia, recomendamos que experimente primeiro o *Eden Scenario,* para depois se aventurar no modo livre.

OS VEÍCULOS

Há alguns tipos de veículos que terá de conhecer para saber quais as construções que são responsáveis por eles.

Construction Vehicles – podem ser chamados de *Convecs*. Recebem vários tipos de carga das *Structure Factory*.

Cargo Truks – devem ser carregados com comida (*Food*) ou metais (*Common Metals*) antes de seguirem a sua rota.

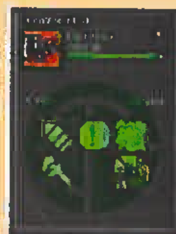
Outros veículos – os *Robo-Miners, Robo-Surveyors, Evacuation Transports* e *Earthworker* não serão utilizados nesta versão. Leve-os apenas para o ponto brilhante, assim que encontrar um (eles ficarão em segurança).

Quando se joga no modo *Eden*, os botões de controlo, que estão no lado direito, são muito pouco usados. Apenas alguns cliques do rato vão resolver o problema. E para saber o que deve fazer no jogo, aconselhamos que dê uma vista de olhos no quadro "Estratégia" (ao lado).

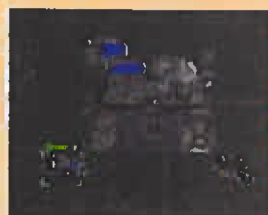
ESTRATÉGIA

Outpost 2 não é um jogo fácil. Para saber um bocado da estratégia, acompanhe os passos abaixo, válidos no modo *Eden*. Não se esqueça: é preciso ter alguma paciência até que se consiga ganhar o jeito de jogar e ter sucesso.

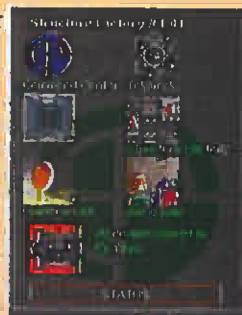
A sua missão consiste em salvar o que puder da colónia, para evitar a destruição completa causada pela lava de um vulcão. Os veículos devem ser carregados e levados para um local seguro.



1 Você deve levar os camiões de carga para as construções correspondentes, afim de os encher com o conteúdo disponível em cada uma delas. Clique em cima do veículo desejado e mova o rato para a garagem das construções correspondentes. Se o veículo pertencer a essa garagem, o rato vai indicar isso. Leia o quadro "Os Veículos", para saber a função de cada um deles.



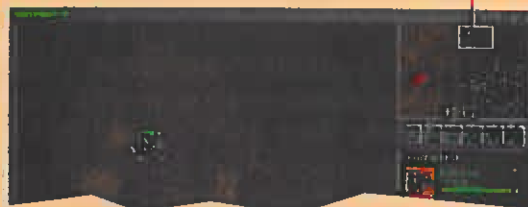
2 Depois de ter conseguido libertar a entrada do veículo na garagem correspondente, dê um clique para que ele entre.



3 Quando ele estiver posicionado, clique sobre a construção e, depois, na opção *Load* ou *Storage*, que está no painel de comando, no lado inferior esquerdo do ecrã.

4 Clique sobre uma das cargas disponíveis (se houver várias) e espere que o carro seja carregado.

5 Quando acabar, clique no carro e no ponto brilhante e branco, na parte preta superior direita do mapa, para que ele vá para esse lugar e fique seguro.



6 Repita os passos para carregar todos os carros e seja rápido.



JOGOS

MONKEY ISLAND

NA ILHA DO

Quem já conhece a série Monkey Island vai adorar a nova versão. Está desafiante e engraçada, como sempre.

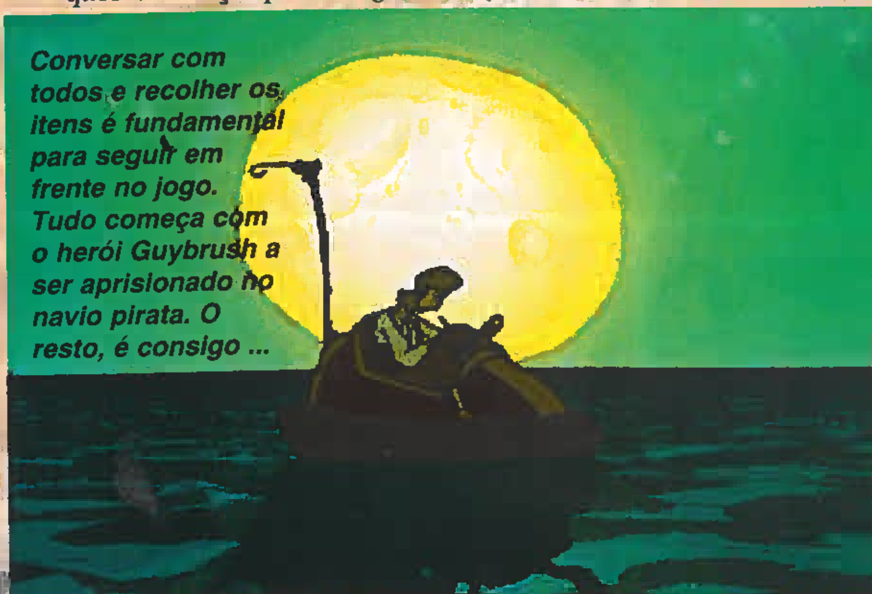
Monkey Island *é um dos jogos mais divertidos e desafiantes já produzidos para PC. E neste terceiro jogo da série, vai encontrar o atrapalhado marinheiro Guybrush na missão de salvar a sua namorada, Elaine, das garras do pirata LeChuck, o seu arqui-inimigo. Como nos outros dois "Monkeys", só durante o jogo é que vai perceber a verdadeira trama, envolvendo muitas personagens que podem alterar o rumo da história.*

O estilo do jogo é adventure, *ou seja, deve falar com todos os que encontrar, apanhar os itens que aparecem pelo caminho e resolver quebra-cabeças para chegar ao objectivo final. Nesta versão, pode jogar a primeira fase do jogo. Tente, de certeza que vai divertir-se!*

Começar a jogar

Abra o jogo e, quando surgir o menu principal, clique em *Play the Curse of Monkey Island.* Vai entrar um ecrã, que mostra o nosso herói no meio do mar do Caribe, a contar a história do jogo. De repente, Cuybrush é aprisionado por LeChuck, dentro do navio. A partir daí, começa a aventura.

Para sair do calabouço, você precisa de conhecer alguns elementos do jogo que o podem ajudar. Um deles é o ponteiro do rato. Repare que ele tem o formato de uma cruz branca. Vá passeando com o rato pelo cenário e quando ele se tornar vermelho, isso significa que há alguma acção que tem de ser feita. Ou seja, você pode apanhar algum item e colocá-lo no inventário, por exemplo. Para activar o inventário, basta clicar com o botão



Conversar com todos e recolher os itens é fundamental para seguir em frente no jogo. Tudo começa com o herói Guybrush a ser aprisionado no navio pirata. O resto, é consigo ...

S MACACOS



O terrível pirata LeChuck resolve casar e adivinhe quem é que ele escolheu para noiva? Ela mesma, Elaine, a namorada do nosso herói. Para sair deste imbróglio, a única solução é desvendar os enigmas.

direito do rato em qualquer lugar livre do ecrã. Aparece uma arca a mostrar todos os itens recolhidos por Guybrush durante o jogo. Se quiser usar algum deles, clique sobre ele e leve-o para o cenário. Quando for possível combinar itens (terá de fazer isso algumas vezes), carregue um dos objectos e clique-o sobre outro (no próprio inventário).

O menu de acções

Este é outro elemento do jogo que vai usar o tempo todo. Quando clicar num ponto onde o ponteiro do rato fica vermelho, um menu surge no ecrã (uma espécie de moeda de ouro com alguns desenhos). É ele que vai determinar quais são as acções que você poderá executar. Cada desenho representa verbos de acções diferentes: a mão serve para apanhar, empurrar, puxar ou mexer em algum item do cenário.

Se escolher a caveira (ao centro da moeda), pode olhar ou examinar os objectos. E se clicar no papagaio, pode conversar com as pessoas e até com os objectos animados.

As opções de jogo

Caso ache que o jogo está um bocado difícil, pode alterar algumas opções para o tornar mais fácil ou até

JOGOS

MONKEY ISLAND



mesmo mais prático de jogar. Por exemplo: se tem dificuldade em perceber a pronúncia em inglês, é possível ver os diálogos em forma de legenda. Para que isso aconteça, basta teclar **Ctrl+T**.

O volume de som também pode ser mudado. Use as teclas **[** e **]** para aumentar ou diminuir o volume do som. E **'** ou **;** para fazer o mesmo com as vozes.

Quando quiser deixar de jogar, tecle **Alt+X** e em seguida **Y**. 

Roteiro do jogo

Este passo a passo vai guiá-lo até ao fim desta versão do *Monkey Island 3*. Use estas dicas apenas se não estiver a conseguir acabar o jogo sozinho. Mas aconselhamos que tente chegar o mais longe possível sem qualquer ajuda. É muito mais divertido.

1 - A aventura começa com Guybrush preso no calabouço do navio, com um miúdo que se acha um grande pirata. Converse com ele (clique nas frases de diálogo que estão no canto esquerdo do ecrã) até esgotar todas as opções. Quando convencer o miúdo de que ele não é um pirata, aproveite e apanhe o gancho que ele vai deixar cair.

2 - Depois, apanhe a espada que está presa na parede. Em seguida, dentro do inventário, combine-a com o gancho.

3 - Mexa no canhão e faça pontaria aos barcos com caveiras, até os destruir todos. Para disparar, use cliques do rato.

4 - Quando todos forem destruídos, clique na janela que está perto do canhão (o rato transforma-se numa seta vermelha a apontar para a esquerda).

5 - Do lado de fora do navio, use a espada com o gancho nos ossos que estão a boiar na água (para apanhar um facão). Se quiser, converse com a caveira que está a boiar.

6 - Volte para dentro do navio e abra o seu inventário. Agarre no facão e use-o para cortar a corda que prende o canhão.

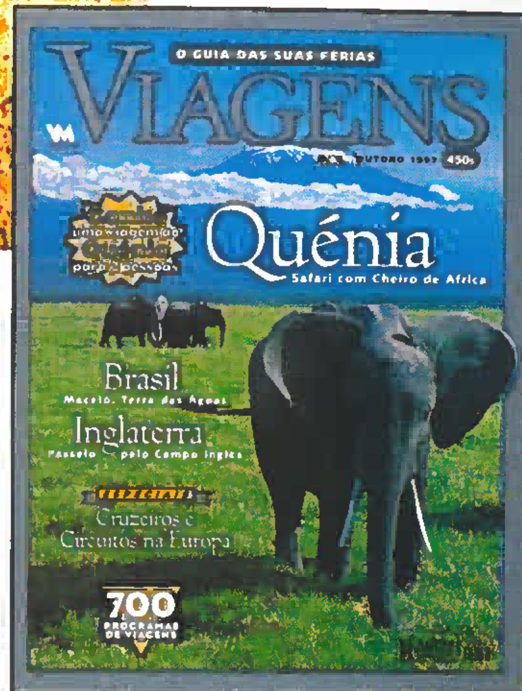
7 - Mexa no canhão e ... fim do jogo.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
Pentium com 16 MB de memória RAM

PRODUTOR
Lucas Arts

DISTRIBUIDOR
Até ao fecho desta edição este jogo ainda não era comercializado em Portugal. O seu lançamento no nosso país está previsto para Outubro.

VIAGENS



Um percurso por cada estação.

nº 3 Já nas bancas

O seu guia práctico de viagens por apenas:

450$00



Este trimestre ganhe um

Safari no Quénia

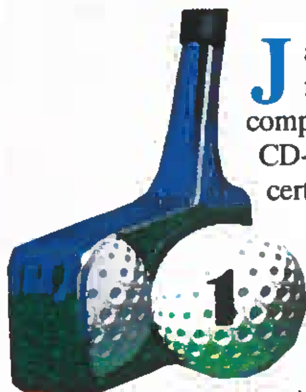
para 2 pessoas, no valor de

800.000$00

E AINDA OUTRAS VIAGENS...

EDITORA VOLTA AO MUNDO

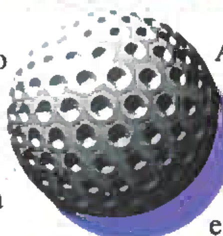
Ultra Minigolf



Já deve ter jogado mini-golfe no computador (Mundo do CD-ROM n.º 5). Mas certamente que ainda não viu nada como o *Ultra Minigolf.* Os cenários são em três dimensões e variam desde minas de ouro até porões de casas abandonadas. Nesta versão colocada no CD-ROM, são três cenários que pode experimentar. A maioria dos obstáculos que a bola deve atravessar são inusitados, e é preciso ter atenção para não deixar que nenhum objecto atrapalhe o seu caminho.



Para facilitar o jogo (e deixá-lo ainda mais atraente), a visão da câmera muda automaticamente, revelando outras partes do cenário. O taco pode rodar 360 graus e mesmo que a bola vá parar a algum lugar de difícil visão, conseguirá vê-la, pois a "parede" ficará transparente.



Abra o jogo e clique em *Play Golf,* para começar a jogar. No próximo ecrã, escolha o número de jogadores que irão participar e, em seguida, escreva os nomes (ou apenas o seu, caso tenha optado por jogar sozinho), e escolha a cor da bola. Clique em *Next* e, no próximo ecrã, dê um novo clique para o jogo começar. Os controlos são feitos com cliques do rato e a intensidade de cada tacada depende do tempo que se segura o botão do rato. Para sair do jogo, tecle *Alt+F4.*

Dinamite Joe

Joe está a tentar fugir da prisão. Para isso, ele tem de cavar túneis subterrâneos em busca das chaves para seguir em frente na sua aventura. A sua missão é ajudá-lo. O jogo é uma mistura de *come-come* e labirinto, no qual o objectivo é fugir dos polícias, usando as pedras encontradas nos túneis para acabar com os agentes da autoridade.

Instale o jogo no seu computador. Quando aparecer o ecrã de idioma, escolha *English.* Depois, no menu principal, clique sobre a opção *Run the game.*

O importante é ser rápido. Use as setas de direcção para movimentar o nosso "herói" e vá recolhendo todas as chaves que puder. Se Joe se encostar a algum inimigo, perde uma vida (são duas por partida). Use o dinamite para acabar com os seus inimigos (carregue na barra de espaço), mas economize-o para situações onde não tem outra escapatória.

Para sair do jogo, tecle *Alt+F4.*



Marbles





Este jogo pode ser considerado um *Tetris* diferente. Ele exige raciocínio e o objectivo é movimentar bolas de mármore, de modo que formem um trio da mesma cor e assim desapareçam (e você some pontos).

As regras são simples: você controla as bolas através das setas de direcção do teclado (direita e esquerda) e usa a barra de espaço para "empurrar" as bolas. As setas para cima e para baixo movimentam as colunas de bolas na vertical.

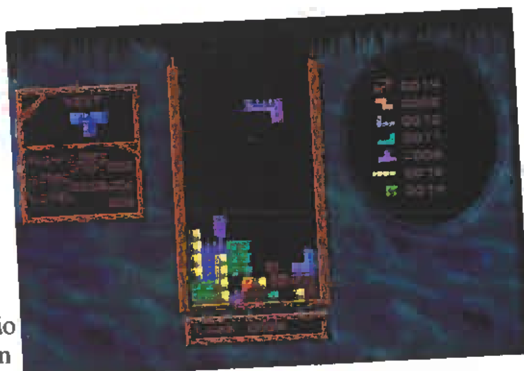
Mas há um pormenor: para que as bolas desapareçam, elas devem estar no espaço delimitado pelo jogo (repare nas linhas divisórias).

O jogo corre directamente do CD-ROM e é possível jogar com um amigo ou contra o computador. Se quiser configurar o *Marbles* para jogar contra um amigo, escolha *Select Mode,* no menu principal.

Com as setas de direcção, ilumine o *Two Player* e depois *Play.* Dê *Enter* e escolha o nível de dificuldade (*Skill*), para o jogo começar.

Quando quiser acabar de jogar, carregue em *ESC* e depois escolha *Yes.*

Acid Tetris



Uma variação do *Tetris* com banda sonora de fazer inveja a qualquer outra versão do clássico jogo. As regras são simples: deve encaixar as peças que caem do topo do ecrã, de modo que elas formem uma linha recta na horizontal, sem deixar nenhum buraco livre (assim elas desaparecem e abrem caminho para uma nova). Nunca deixe que os blocos cheguem ao topo do monitor, senão o jogo acaba.

Clique em "Executar o programa" e quando o *Acid Tetris* entrar, explore o menu principal. Você pode, se quiser, mudar a música (em *Music...*), escolher o nível de dificuldade (em *Level*), entre outras coisas. Quando acabar de configurar o jogo a seu gosto, volte ao menu principal e seleccione a opção *New Game,* para jogar.

Os comandos já vêm pré-configurados: use as setas para a direita e para a esquerda, para movimentar as peças para os lados; a letra *A,* para rodar a peça para a direita, e a letra *S,* para rodar para a esquerda. Para sair do jogo, tecle *ESC* e seleccione *Exit Game,* no menu.

Salve

O "Salve" é um jogo de acção, todo em português (léxico brasileiro), muito fácil de jogar. O seu objectivo é ajudar Romeu a salvar Julieta das garras de um terrível demónio. O mais engraçado é que para o impedir, o monstro atira tortas de morango contra si. Assim, para além de ter de fugir das tortas que lhe são atiradas (senão perde vidas), você precisa também de apanhar as chaves que estão espalhadas pelo labirinto, para abrir as portas e salvar a princesa.



Use as setas de direcção do teclado para movimentar o herói, inclusive para o fazer subir e descer as escadas. Se clicar na tecla *Shift,* ele salta. Se quiser sair do jogo, vá até ao menu *Game* e seleccione *Quit.* Depois, dê *OK* no ecrã que aparece.

X-COM 3: Apocalypse

A Terra está a ser novamente invadida. Para quem acompanha a trajectória dos jogos de estratégia, basta esta frase: já pode experimentar a terceira versão do jogo *X-COM* que colocamos no CD-ROM. As imagens gráficas foram melhoradas e, agora, a acção pode ser em tempo real (ou no velho modo, por fases).

Para quem não experimentou os dois primeiros jogos da série, a história é a seguinte: a Terra estava a ser invadida sistematicamente por seres alienígenas de várias espécies. Você faz parte de um grupo de elite, especialmente armado e treinado para conter a invasão.

O sucesso neste jogo depende de uma estratégia baseada no patrulhamento constante do planeta Terra, em busca de naves e bases alienígenas ocultas, além de constante pesquisa em tecnologia e novas armas.



Se não tem uma boa base de inglês, jogar *X-COM* vai ser um bocado difícil. É que todos os textos estão neste idioma e é preciso lê-los para perceber as missões.

Real Star Fight

Real Star Fight é um jogo de luta, em português (léxico brasileiro), no estilo de *Street Fighter,* que deve ser jogado por dois jogadores, partilhando o mesmo teclado. É possível executar vários golpes diferentes e até lançar magias especiais.



O jogo corre directamente do CD-ROM e quando o ecrã principal entrar, seleccione o item "Opções", para configurar o jogo a seu gosto. Quando estiver pronto para lutar, volte ao menu principal, seleccione "Começar" e carregue na barra de espaços. Agora, é só começar a lutar. Ao lado, pode ver os comandos que vêm pré-configurados no jogo.

Comandos

Jogador 1

S – salta.
X – abaixa-se.
Z – vira para a esquerda.
C – vira para a direita.
N – bola de fogo.
M – laser.

Jogador 2

←→↑↓ – movimentam o lutador nas direcções correspondentes.
0 (zero, no teclado numérico) – bola de fogo.
. (ponto, no teclado numérico) – laser.

Misturas no PC

Mesmo que não perceba nada de música, com o MixMan *pode fazer misturas interessantes.*

O Mixman *é uma sofisticada mesa para misturar sons. Com ele, terá oportunidade de trabalhar como um* DJ *de música* dance *e* tecno. *Os recursos disponíveis são impressionantes. Há vários* samples *(bocados de sons), no formato* MIDI, *que podem ser misturados, além de outros efeitos especiais que poderá aplicar sobre trechos de músicas.*

Mesmo que não perceba nada de música ou não saiba como funciona uma mesa de mistura, poderá criar sons muito especiais. Acompanhe as dicas que mostram as principais funções do programa e brinque à vontade.

Como funciona

Pode usar o *Mixman* de duas maneiras: trabalhar em cima de uma música pronta e fazer misturas; ou então, criar uma nova composição, com os recursos disponíveis no programa.

É possível usar o rato ou o teclado para emitir os sons, mas eles só vão ser tocados quando estiver a gravar uma música. Não é possível ficar a "brincar" com o programa, sem pelo menos carregar na tecla *Record* (veja esquema).

Esquema do programa

Números a amarelo - representam os sons disponíveis para misturar. Use o teclado numérico de 1 a 7, para accioná-los. Como no total são 14 efeitos, use a tecla / ou o 5 para ouvir os outros sons.

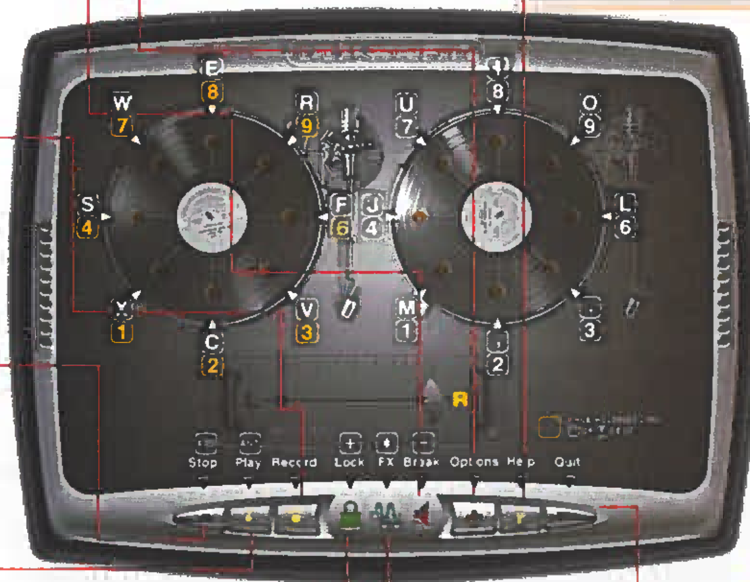
Sinal de + – activa o painel de opções, inclusive para guardar a sua música misturada.

? – mostra a legenda dos botões.

Altifalante – pára o efeito corrente por algum tempo.

Record – começa a gravar a música.

Stop – pára a música corrente. É o mesmo que teclar *ESC*.



Play – toca a música que vem com o programa, ou então a que acabou de gravar.

Cadeado verde – clique nas bolas amarelas para "travar" o som e deixá-lo a tocar.

Onda azul – aplica um efeito especial no efeito "travado", na mesa de mistura. Equivale à tecla * .

Quit – sai do programa.

Pode usar o programa de duas maneiras: utilizando ficheiros .mid, pode misturar uma música pronta ou então criar a sua própria composição.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
486 DX com 16 MB de memória RAM

PRODUTOR
Mixman
www.mixman.com

PREÇO
Cerca de 7 000$00

Algo à M

Um tema marinho é o que pode usar com o Plus! for Kids, da Microsoft. Foi feito para crianças, mas os adultos também o podem usar!

O Plus! for Kids *é um pacote de acessórios da* Microsoft, *especialmente criado para as crianças personalizarem o seu computador. Ele já traz uma série de recursos que vão deixar o seu PC com uma aparência única. A versão colocada no CD-ROM traz um dos temas do programa: o* Underwater *(fundo do mar) para experimentar (na versão completa são 10 temas diferentes, entre os quais, a casa da árvore e cavalos).*

Se instalar o Plus! for Kids, *para além do papel de parede com o tema do fundo do mar, você ganha um protector de ecrã* (screen saver), *e ainda pode acrescentar sons, com barulhos de bolhas e água em movimento, efeitos especiais, trocar os ponteiros do rato, as cores das janelas... Talvez alguns dos nossos leitores já tenham experimentado outra versão do* Plus! . *No entanto, o tema é muito mais adulto.*

Nesta versão para crianças, o mais interessante é que a *Microsoft* acrescentou um item que permite controlar o acesso da miudagem à Internet, permitindo que as crianças entrem apenas em *sites* escolhidos pelos pais. Além disso, na versão completa, ainda vem um programa de música, desenho, entre outros.

O protector de ecrã é um aquario, tendo inclusive direito aos sons que lhe são típicos. Mas você também pode usar o papel de parede, substituir ícones, associar novos sons... Enfim, dar uma nova "cara" ao seu PC.

Configurar o programa

A instalação do programa é muito simples e resume-se a ir clicando em *Yes* ou *Next*, nos ecrãs que aparecem. No fim, o *Windows* tem de ser reiniciado para que as alterações façam efeito. Quando o *Windows* voltar a entrar, vá até ao botão "Iniciar", seleccione "Programas" e localize o grupo *Microsoft Plus for Kids Demo*. Depois, clique no ícone com o mesmo nome, para abrir o programa.

Repare no ecrã principal do *Plus!* É através dele que se configuram todas as opções disponíveis do programa. Aqui, vamos mostrar para que serve cada uma delas:

RECUPERAR AS CONFIGURAÇÕES ANTIGAS

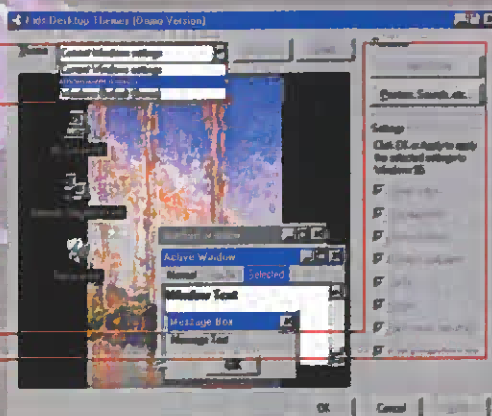
Caso se canse do tema proposto e queira trazer o seu bom e velho *Windows* de volta, faça assim:

1- Na janela do programa, vá até à opção *Theme* e escolha a opção *Windows Default*.

2- Depois, clique em *Apply* e o seu sistema voltará a ser o que era antes, mas com a configuração padrão do *Windows*.

3- Agora, basta clicar com o botão direito do rato num lugar livre da "Área de Trabalho", accionar "Propriedades", e escolher o seu papel de parede e as cores do ecrã (em "Aparência").

ais no PC



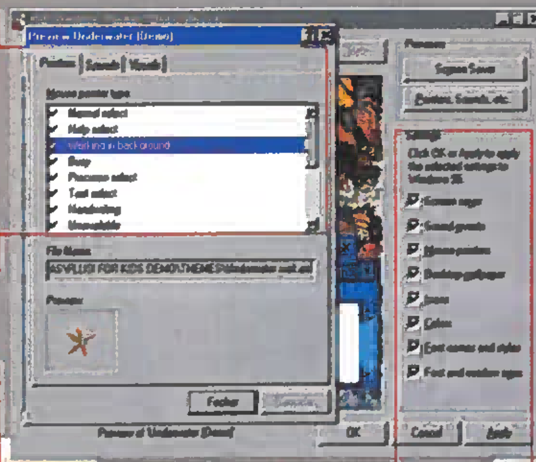
Theme – nesta opção, você substitui o "tema" que está a usar, na "Área de Trabalho", por um que vem no *Plus!* . Escolha o *Underwatter* (*Demo*), e imediatamente verá como fica o seu computador. Se gostar, clique em *Apply*, na parte inferior do ecrã.

Preview – mostra como ficará o seu computador depois do tema principal ser alterado.



Screen-saver – acciona o protector de ecrã (mostra um aquário), que vem com o tema seleccionado, para saber como ele é.

No programa completo (com 10 temas diferentes), há uma opção que permite aos pais seleccionar os sites da Internet que as crianças poderão visitar.



Pointers, Sounds, etc... – clicando nesta opção, verá as novas caras dos ponteiros do rato e os sons do sistema. Aqui também é possível desactivar algumas funções especiais do *Plus!* (em "Visual").

Settings – as opções disponíveis nesta lista activam ou desactivam várias partes do *Plus!* . Basta clicar sobre uma delas e depois accionar o botão *Apply*. Quando estiver tudo configurado, clique em *Apply* e o seu computador estará com um novo visual.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
486 DX2 com 8 MB de memória RAM

PRODUTOR
Microsoft

DISTRIBUIDOR
MSFT

TELEFONE
(01) 440 92 00

PREÇO SUGERIDO
3 500$00

ENTRETENIMENTO

ADVENTURES IN MUSIC

Aventura Musical

O Adventures in Music vai ensinar às crianças noções de música através de lugares exóticos do mundo



As brincadeiras são todas activadas com cliques do rato. E mesmo para quem não sabe inglês, torna-se fácil perceber o programa.

Participe numa viagem musical pelo mundo. Como? Usando o programa Adventures in Music. *Com ele, as crianças vão aprender, de modo divertido, noções de música enquanto viajam por lugares exóticos como o Tibete, América Central e África. Apesar de estar em inglês, não vai ser difícil perceber as brincadeiras. Tudo o que se tem a fazer é acertar nas notas musicais através de cliques do rato. As personagens são animadas e mostram pormenorizadamente o que deve fazer para completar as lições.*

Aprender a tocar

Abra o programa (ele corre directamente do CD-ROM). Entra uma apresentação e, em seguida, aparece uma sala de visitas onde Rick (um menino) vai dizer o que deve ser feito. Como as explicações estão em inglês, o melhor é clicar na seta azul, que aparece no canto inferior esquerdo do ecrã, e ir para o próximo ecrã.

Você será levado para o Tibete e um monge vai ensinar-lhe algumas notas musicais. Quando ele acabar a explicação, aparece um outro ecrã e depois já pode começar a brincar. Nesta "lição", o objectivo é colocar a letra certa nas notas musicais. Depois, passe para o outro ecrã (uma cidade na América Central). Aqui, o objectivo é pôr no sítio certo a nota que o índio vai mostrar.

A última etapa da viagem, nesta versão, é a savana africana. A missão é descobrir quais são as notas da flauta que aparecem na partitura, no topo do ecrã. Não se preocupe. Mesmo que não perceba nada de música, Shaka (um africano) vai dar-lhe algumas dicas.

Quando quiser sair do jogo, basta carregar em *ESC* e depois escolher *Yes,* no ecrã que aparece.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
486 DX2 COM 8 MB de memória RAM

PRODUTOR
Ubi soft

OBSERVAÇÃO:
Até ao fecho desta edição, este programa ainda não era comercializado em Portugal.

Brincando e Aprendendo

A Turma do Dino *é um pacote de jogos e brincadeiras para crianças em idade pré-escolar. É todo em português (léxico brasileiro) e o objectivo é ensinar às crianças noções de matemática, português e ainda a coordenação motora (através de jogos), de uma forma simples e divertida.*

Brincadeiras divertidas para as crianças melhorarem as noções de matemática, português e até treinarem a coordenação motora.

As brincadeiras

Depois de instalado (o grupo "Vídeo Engenho & Arte" será criado no botão "Iniciar", do *Win 95*), abra o programa e dê *OK* nas duas primeiras janelas que aparecem. No ecrã principal do programa, repare nas três personagens engraçadas. São elas que apresentam as brincadeiras.



O Dragão

Ensina às crianças noções de matemática através de duas brincadeiras. Na primeira ("Liga números"), a criança tem de ligar os números por sequência, para que apareça um desenho. Na outra, é preciso clicar nos números. E no próximo ecrã, tem de se clicar sobre o número para que vários objectos com o mesmo valor surjam no ecrã.



O pássaro

Clicando sobre esta personagem, a criança tem acesso aos jogos. Há o jogo da memória, o quebra-cabeças e o aquarela. Para jogar qualquer um deles, basta clicar sobre a figura correspondente e depois usar cliques do rato para cumprir as tarefas propostas.

A minhoca

Aqui, a criança vai ter noções de português. São duas brincadeiras: "Vogais" e "Juntar palavras". Em "Vogais", basta clicar sobre uma das letras (a, e, i, o, u). Aparecerão várias palavras começadas pela vogal escolhida. Em "Juntar palavras", é preciso ligar as sílabas. Aqui, só está disponível a palavra bola.



As brincadeiras são simples e as personagens tentam captar a atenção das crianças.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 3.x ou superior
386 com 4MB de memória RAM

PRODUTOR
Vídeo Engenho & Arte

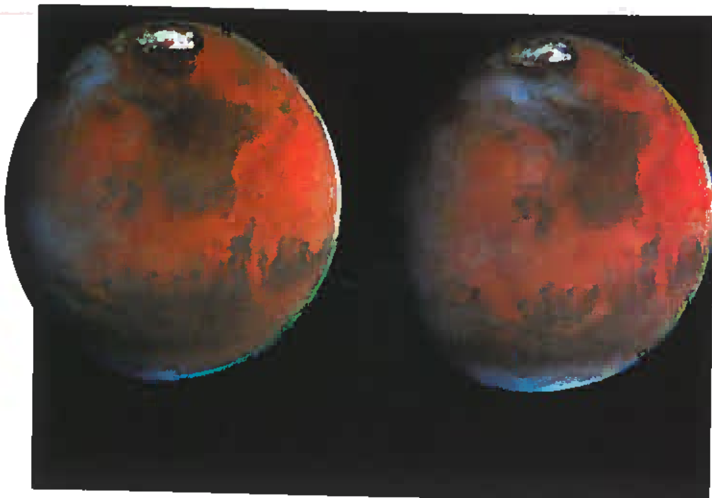
TELEFONE
(0055 11) 822 79 66

PARA REGISTAR
Envie e-mail com os dados completos juntamente com o código do programa para: *veanet@veanet.com*

VALOR DO REGISTO
Cerca de 1 700$00
Pagável apenas através de cartão de crédito

Fotos de Marte





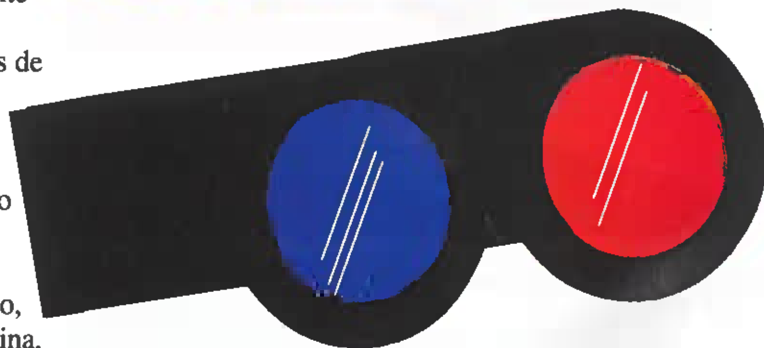
É de parar, realmente, e ficar a pensar. Estas fotos não são mesmo deste planeta. São de Marte e um dos objectivos desta missão espacial foi justamente tentar investigar se algum dia houve vida nesse planeta vermelho.

Escolhemos as melhores fotos enviadas pela sonda *PathFinder,* e pelo veículo robô *Sojourner.* Um pormenor interessante é que o controlo do robô foi feito da Terra, com um operador da *Nasa,* utilizando imagens em 3D, para ter uma ideia melhor de para onde estava a digirir-se o veículo *Sojourner.* E, claro, colocamos também essas imagens para que possa ver Marte na terceira dimensão.



São 35 imagens (20 delas em 3D). Para ver cada uma delas, basta clicar sobre o nome do ficheiro e depois usar a seta de direcção para baixo. Se clicar sobre a imagem, ela será mostrada em tamanho natural. Para voltar ao normal, basta clicar novamente.

Agora, para ver as imagens em 3D é preciso usar óculos especiais, daqueles que têm uma lente vermelha e outra azul. Se não tiver um desses óculos, pode improvisar uns, usando dois papéis de celofane (um vermelho e o outro azul) e um bocado de cartolina. Faça assim:



1 Agarre na cartolina e recorte dois círculos (como se fosse uns óculos).

2 Depois, recorte os celofanes: o azul e o vermelho, e coloque cada um em cima do círculo na cartolina, simulando as lentes.

3 Pronto, agora ponha os óculos e conseguirá ver as imagens em três dimensões.

Curiosidade: o nome da sonda *Pathfinder* significa desbravador (é muito adequado, aliás). E o veículo robô *Sojourner* foi escolhido através de um concurso feito nos Estados Unidos. A vencedora foi Valerie Ambroise, uma menina de 15 anos que sugeriu esse nome para homenagear *Sojouner Truth,* uma ex-escrava que defendia os direitos das mulheres.

FOTOS DE MARTE

PINTURAS DE MONET

CLIPARTS

Monet

Se você é um dos felizardos que já tiveram oportunidade de ver ao vivo os quadros de Jean Claude Monet, o mestre do impressionismo, de certeza que vai gostar de ter no seu computador as imagens digitalizadas deste grande artista. Se ainda não viu, tem mais um motivo para apreciar as 21 reproduções, em alta resolução, dos quadros de Monet, que incluímos no CD-ROM e que pode usar como e quando quiser no seu computador.



Para ver cada uma das imagens, basta seleccionar um dos ficheiros e depois usar a seta de direcção para baixo. Se quiser ver a imagem em tamanho original, clique sobre ela. Para voltar ao modo normal, clique novamente. Caso copie alguma imagem para o computador, ela irá para o directório *Revista,* subdirectório *Cdrom12,* pasta *Entrete,* subpasta *Monet.*







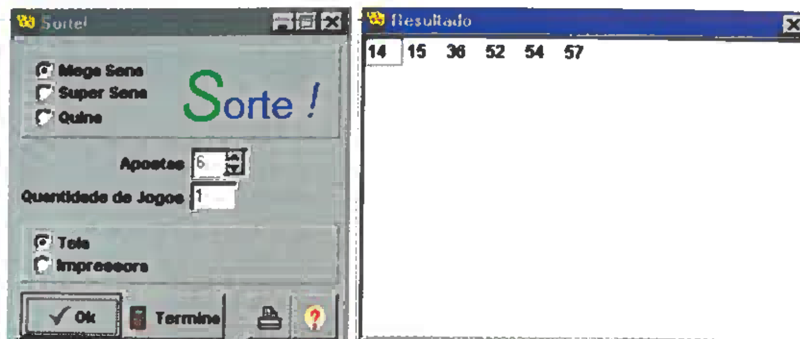


Cliparts

Colocamos no CD-ROM, 23 *cliparts* (pequenas ilustrações) sobre diversos assuntos, para usar e dar uma "cara" diferente aos seus trabalhos. Para ver cada imagem, basta clicar sobre um dos ficheiros e depois usar a seta de direcção para baixo. Clicando sobre a imagem, ela será mostrada em tamanho original (assim terá uma ideia de como ela ficará). Para voltar ao normal, basta clicar novamente. Se gostar de alguma, basta copiá-la para o seu PC. Ela irá para o directório *Revista,* subdirectório *Cdrom12,* pasta *Entrete,* subpasta *Clip.*

Para usar os *cliparts,* abra o programa em que está a trabalhar e coloque, no documento, a imagem que escolheu, utilizando a opção "Figuras", no menu "Inserir". 

Sorte!



Se é daquelas pessoas que costumam sempre ter fé na lotaria e no totoloto, não deixe de verificar o programa "Sorte!", que colocamos no CD-ROM. É todo em português (léxico brasileiro) e cria, electronicamente, números para você apostar na "Lotaria Nacional", "na Lotaria Popular" ou na "Lotaria Europeia". Depois, é só anotar os números nos cartões e fazer a aposta.

Abra o "Sorte!" e dê *OK* na primeira janela. Vai aparecer o ecrã do programa. Agora, escolha o jogo em que quer apostar, o número de apostas na opção correspondente e clique em *OK*. Surge um outro ecrã com os números fornecidos pelo programa. Anote-os ou então mande-os imprimir. Para fazer isso, clique no botão "Impressora".

Para registar

FINAtiva Software
Caixa Postal 30.032
CEP 21352-970
Rio de Janeiro / RJ
Telefone/Fax (0055 21) 359 35 51
Valor do registo: Cerca de 4 300$00

My Stars

O *MyStars!* é ideal para quem gosta de astronomia (ou até mesmo para os curiosos sobre este assunto). É que este programa permite ver a posição das estrelas, planetas e cometas do nosso sistema solar. E mais: também mostra uma animação simulando a rotação destes astros em relação ao nosso planeta.

Instale o programa (o grupo *MyStar* será criado no botão "Iniciar"). Depois de aberto, clique no botão *Evaluate* (para o testar), na primeira janela que aparece. No próximo ecrã, indique em *Location Name*, a cidade onde está (em Portugal, estão disponíveis as cidades de Lisboa e Porto). Procure primeiro na lista o país e depois uma destas duas cidades. Agora, dê *OK*. Aparece uma outra janela a mostrar a data e a hora actuais. Se quiser alterar essas informações, basta clicar com o rato sobre uma ou outra e depois escrever a hora e a data desejadas. Clique novamente em *OK*.

Imediatamente, um ecrã com o sistema solar vai aparecer. Para ver a animação, abra o menu *Animate* e clique em *Start!*. Se quiser parar a movimentação dos planetas, basta carregar em F12.

Quem quiser ir mais a fundo, pode explorar os nomes de constelações e planetas distantes, mas isso exige um bocado mais de exploração extra do programa. Se percebe do assunto, explore o programa à vontade, para descobrir novos recursos.

PARA REGISTAR

Relative Data Products
365 Sherwood Drive
Ottawa, ON - Canada
K1Y3X3

Valor do registo:
Cerca de 2 700$00

Interations

O programa *Interations* é um gerador de fractais (aquelas imagens muito coloridas, criadas através de equações matemáticas). É um bocado complexo de usar, mas pode explorar os seus recursos facilmente, seguindo as nossas dicas.

Instale o programa (um grupo chamado *Iterations* é criado no botão "Iniciar") e, assim que ele entrar, repare no primeiro fractal que aparece no ecrã. É a partir dele que você vai criar os outros fractais.

Antes de tentar criar alguma coisa nova, use e abuse dos menus *Menu, Filter-1* e *Filter-2*. Clicando nestes menus e depois nas diferentes equações que aparecem, "criará" imagens belíssimas muito coloridas. O mais divertido do programa é poder fazer zooms nas áreas mais interessantes do desenho, para obter novas imagens. Faça isso desenhando um quadrado com o rato na área desejada e depois clique no botão que tem uma lente de aumento e está na barra de ferramentas.

Clique também nos botões pequenos coloridos que estão na barra de ferramentas. Assim, poderá alterar a cor dos seus desenhos.

Se gostar de alguma imagem, vá até ao menu *File* e guarde o ficheiro como uma imagem *bitmap* (clique no comando *Save as...*), e depois use-a como papel de parede.

PARA REGISTAR

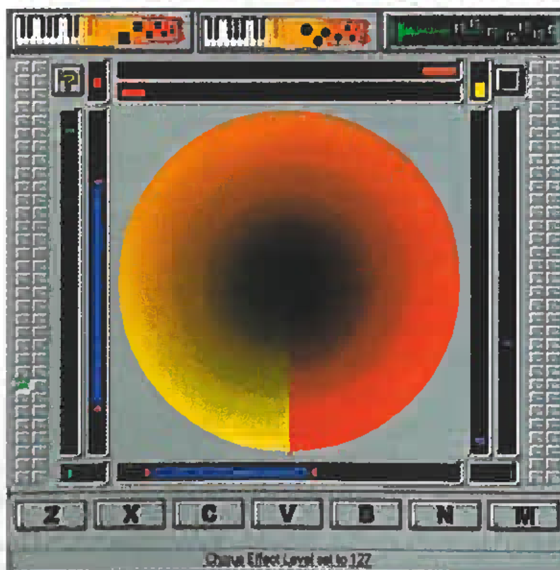
Stephen C. Ferguson
123 Dexter Cir.
Madison - Alabama, 35758 – USA
E-mail: itriazon@gte.net
Valor do registo: Cerca de 5 500$00

Free the Music

Liberte a sua criatividade. Com o *Free the Music*, pode criar efeitos especiais no seu computador (inclusive, juntamente com os ficheiros *Wave* que tem no seu computador). É que o programa usa *degradês* coloridos para produzir sons *MIDI*. E nem sequer precisa de ser um *expert* para fazer isso. Basta escolher um dos instrumentos e depois ir clicando com o rato, para criar o som.

Depois de instalado (será criado o grupo *Moose Productions*, no botão "Iniciar"), abra o programa. Agora, use o *degradê* colorido, no centro do ecrã, para começar a tocar. As barras que estão nos lados alteram diversas configurações do som. Para escolher um dos instrumentos que acompanham o programa, vá até ao menu *Options* e clique em *Select Instrument*. Vai aparecer uma janela a mostrar alguns deles. Agora, basta clicar com o rato sobre o escolhido na coluna da esquerda (*Instrument Group*) e dar *OK*.

Se quiser utilizar exemplos de sons digitais para compor a sua "música", clique no terceiro botão, no topo do ecrã (com desenhos de ondas verdes), e na janela que aparece, localize os seus ficheiros *Wave*, escolha um deles e depois leve-o para um dos



botões com letras, na parte inferior do ecrã. Use esses mesmos botões para tocar os sons que servem de exemplo.

Importante: o seu *Windows* deve estar numa resolução mínima de 800x600 para que o programa corra.

PARA REGISTAR

Quintin Willison
Moose Productions
The Old Rectory
Norfolk
NR16 1RW - UK
Valor do registo:
Cerca de 2 700$00

DISTÂNCIA ENTRE CIDADES

Com o *Vulcan City Distances,* você fica a saber rapidamente a distância entre várias cidades do mundo, inclusive em relação a algumas de Portugal. Isso é muito útil para quem está a planear uma viagem e precisa de calcular quanto tempo ela vai demorar.

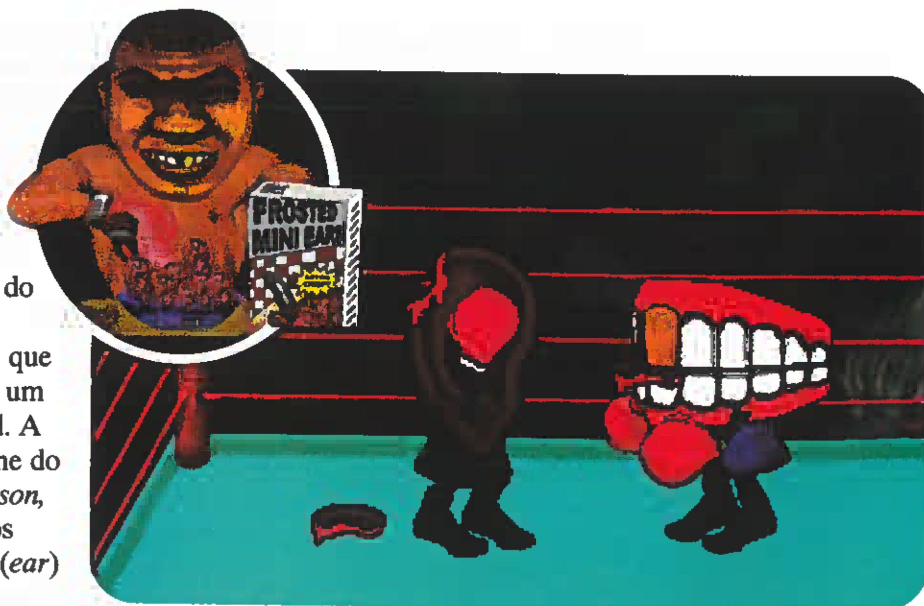
Depois de instalado (o grupo *VulcanCityDistance 97* será criado no botão "Iniciar"), abra o programa. No primeiro ecrã que aparece, clique em *Close* (para evitar os ecrãs de registo do programa, antes de o testar). Surgirá o ecrã principal. A utilização é muito simples: basta escrever o nome da cidade no espaço *Find a city...,* na coluna do lado esquerdo do ecrã. E nem sequer precisa de ser o nome completo. Basta escrever apenas as primeiras letras e todas as cidades com nome semelhante serão listadas. Depois de a seleccionar, use a tabela do lado direito do ecrã para procurar a distância entre as cidades que você tem em mente. As barras de rolamento, na parte inferior direita do ecrã do programa, servem para mostrar as cidades que não são visíveis no ecrã.

PARA REGISTAR
VulcanSoft - USA
Telefone (001 303) 702 95 77
E-mail:
info@vulcansoft.com
Valor do registo
Cerca de 3 600$00

Se quiser, pode copiar os dados fornecidos pelo programa, bastando seleccionar com o rato os quadrados com as distâncias das cidades desejadas. Depois, clique na opção *Copy table,* no menu do programa.

E o mais divertido é que pode escolher se quer saber a distância em quilómetros, milhas ou milhas náuticas.

Screen Saver Tyson



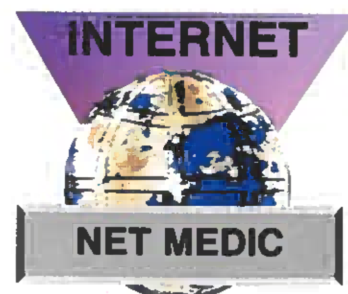
Bom humor é o que não falta neste protector de ecrã. O tema é a famosa "luta do século" entre Mike Tyson e Evander Holyfield, aquela em que Tyson arrancou simplesmente um bocado da orelha de Holyfield. A sátira começa logo com o nome do programa: *Holyear vs. Theethson,* um trocadilho com o nome dos lutadores e as palavras orelha (*ear*) e dente (*teeth*), em inglês.

O programa precisa de ser instalado. No fim do processo, vai aparecer um ecrã de configuração. Clique no botão *Test,* para testar o programa e determine o tempo que o seu PC deverá ficar inactivo para que ele comece a funcionar.

Enquanto a luta estiver a decorrer, repare no cabelo esquisito do empresário de Tyson E não perca a apoteose do evento, quando o lutador-orelha é abocanhado pela dentadura, e repare no "mercandising" do próprio Tyson, logo depois.



O delator da Internet



Use o Net Medic. *Ele mostra exactamente onde pode estar a haver lentidão na sua ligação à rede mundial.*

O programa Net Medic *funciona como um verdadeiro denunciador da* Internet. *Ele analisa vários dados sobre a sua ligação e diz quem é o culpado pela lentidão: se é o seu computador, o provedor de acesso à* Internet *ou até mesmo a própria Rede. Além disso, é possível saber se existem problemas na linha telefónica, os quais podem atrapalhar a transferência de dados via modem, e ainda saber a velocidade de transmissão, entre outras informações.*

Os menus

Depois de instalado, abra o programa. Aparece um ecrã preto com várias informações. No menu *Window*, por exemplo, seleccione a opção *History Reports*. Encontra todas as opções para a criação de gráficos sobre a performance do computador, a *Internet*, entre outros.

No menu *View*, vá até ao item *Details* e active todas as opções que estão disponíveis. Basta clicar sobre elas.

Desde que esteja ligado à Internet, pode abrir o programa a qualquer momento e verificar os números para saber onde existem problemas. Veja abaixo suas funções

VEJA QUEM É O CULPADO

LIGAÇÃO COM O PROVEDOR

1 Clique duas vezes no ícone do computador, para ver como está a ligação com o provedor. Até os "erros" da linha aparecem aqui.

A LINHA

2 Este gráfico mostra a velocidade da sua ligação e até permite ver como está o fluxo de transferência de ficheiros.

SITE

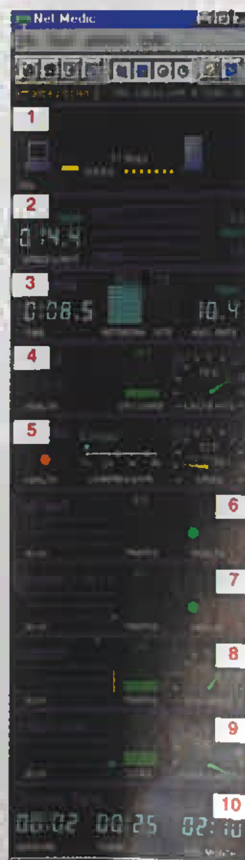
3 *Site* – mostra a velocidade de transferência dos ficheiros. Em *Network*, a performance refere-se à ligação com a *Internet.*

O SEU COMPUTADOR

4 Veja com está o uso do seu computador (CPU), para ver se ele está a "dar conta" do acesso à *Internet.*

O MODEM

5 Veja aqui a "saúde" do seu *modem* enquanto ele estiver ligado à *Internet.* Até dá para ter uma ideia de quanto os seus dados estão a ser comprimidos para aumentar a velocidade de transmissão.



REDE INTERNA

6 Usado só para mostrar a performance de *Intranets*, ou seja, redes de computador internas, ligadas à *Internet.*

PROVEDOR

7 O ISP (*Internet Service Provider*) mostra gráficos e informações sobre o provedor de acesso à *Internet* que você está a usar.

TRÁFEGO

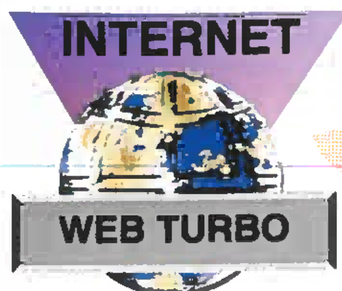
8 Mostra como está o tráfego de informações na *Internet.*

O SERVIDOR

9 Este item revela a performance do computador com que você está ligado à *World Wide Web* (WWW).

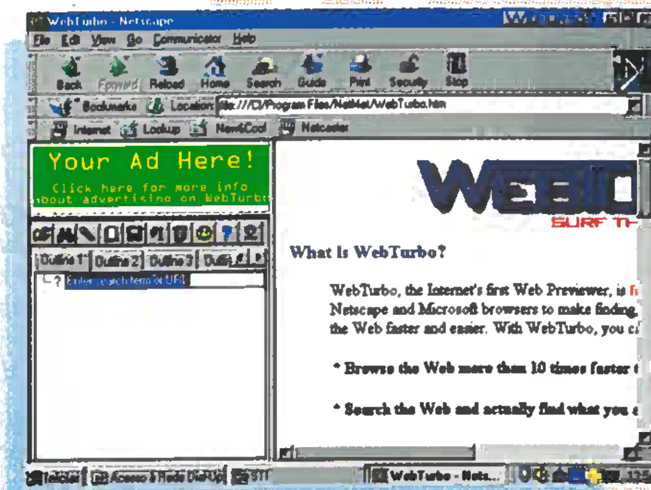
TEMPO

10 Marcador de tempo – ajuda-o a manter um controlo sobre o tempo que está ligado à rede mundial, evitando assim contas telefónicas muito elevadas.



Busca Prática

Especialmente para ser usado com o Netscape, o Web Turbo torna mais fácil encontrar ficheiros na Internet.



O uso de diversas palavras nos programas de busca na Internet, aumenta muito a eficiência, dado que reduz o número de sites onde pode estar o que procura.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
486 DX2 com 8 MB de memória RAM

PRODUTOR
NetMetrics Corporation
101 Califórnia Street, 5th Floor
San Francisco, CA 94111

TELEFONE
(001 415) 263 40 00
Fax: (001 415) 263 40 20
yrehem@sapient.com

VALOR DO REGISTO
Não fornecido

Procurar informações na Internet é sempre uma confusão. Basta escrever uma palavra e, de repente, centenas de tópicos ligados ao assunto surgem no ecrã. Uma forma de organizar esta poluição, é usar o programa Web Turbo, *feito especialmente para o* browser Netscape Communicator.

Com ele é possível realizar muitas pesquisas usando múltiplas palavras, para limitar a procura de tópicos.

Outra inovação do programa, fica por conta da organização, por lista, dos *sites* que você já visitou. Basta digitar o endereço de um determinado *site* e todas as informações nele encontradas aparecerão listadas como num índice. Assim, torna-se mais fácil abrir apenas as páginas que realmente interessam.

Usar o programa

Instale o programa *Web Turbo* e use-o em conjunto com o *Netscape*. Faça assim: abra o *browser* (antes, ligue-se normalmente à *Internet*) e clique no ícone do programa, na barra de título que está no topo do ecrã. Se quiser, abra o tutorial do programa (para ter uma ideia do seu funcionamento), clicando em *Show Tutorial* ou então clique no botão *Close*.

Aprenda agora a realizar uma procura de informações, ou a activar um *site* directamente do *Web Turbo*.

1 Accione a aba *Outline 1* (pode ser *Outline 2*, ou qualquer outra para múltiplas procuras).

2 Clique sobre o item *Enter search term or URL* e escreva o endereço que quer visitar, ou o texto do assunto que vai ser procurado na *Internet*. Qualquer um dos dois funciona.

3 Mais um item será aberto. Para a procura de um assunto com mais de uma variante, escreva o novo texto e dê *Enter*, ou então, dê só *Enter*, para activar o endereço escrito anteriormente, ou para realizar a procura de assuntos.

4 Se escreveu o texto para a procura de tópicos, escolha, na janela que aparece, as ferramentas que quer usar (*Yahoo!*, *Lycos*, por exemplo).

5 Depois da pesquisa ter sido efectuada, use a aba *Outline 1*, para explorar os itens encontrados.





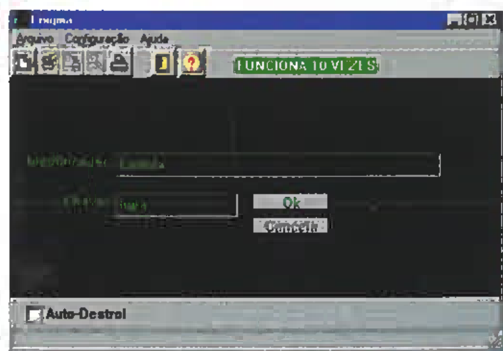
Enigma

Com o *Enigma*, pode mandar as suas mensagens confidenciais pela *Internet;* ou arquivar com segurança, informações sigilosas, sem a preocupação de que outras pessoas saibam o que lá está escrito. É que o programa codifica as suas mensagens. Ou seja, converte os caracteres do texto escrito num código e só a pessoa que sabe a palavra-chave pode ler as informações.

O programa é todo em português (léxico brasileiro), precisa de ser instalado (o grupo *Enigma* será criado no botão "Iniciar"), e a sua utilização é muito simples:

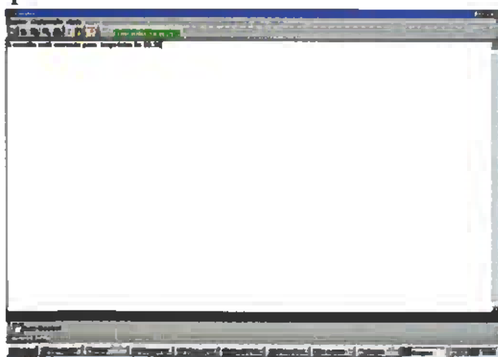
1 Abra o programa e no ecrã que aparece, vá até "Arquivo" e clique em "Novo".

2 Escreva um "identificador" e depois atribua uma palavra-chave à mensagem e clique no botão *OK*.



3 No ecrã em branco, escreva o texto da mensagem. Depois, basta guardar o ficheiro e copiar o conteúdo codificado para a mensagem de correio electrónico.

A pessoa que for receber a mensagem também deverá ter o *Enigma* no computador. E você tem de lhe dizer qual é a palavra-chave.



PARA REGISTAR

Gilberto Salomão
C. Postal 64068
Rio de Janeiro, RJ
22012-970
Valor do registo:
Cerca de 1 700$00



Get Right

Quem já tentou extrair um ficheiro da *Internet* sabe que é frustrante quando, durante o processo, a ligação cai. Neste caso, a única solução é começar tudo de novo ou então desistir.

Mas agora, usando o *Get Right*, pode tentar recuperar os dados a partir do momento em que a ligação caiu. Basta usar o seu *browser* (*Internet Explorer* ou *Netscape*), para localizar o ficheiro que quer retirar da *Internet*. Depois, basta clicar com o botão direito do rato em cima do *link* (a palavra sublinhada, que acciona a retirada do ficheiro) e levá-la para o ícone do *Get Right*, localizado na barra de tarefas (depois da instalação).

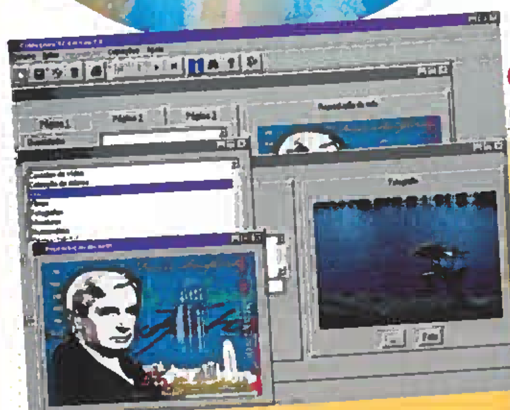
Se a ligação cair e você quiser usar o recurso de auto-recuperação do ficheiro no *Get Right*, basta clicar no botão *Resume*. É importante que saiba que, de vez em quando, este recurso pode não funcionar, pois alguns computadores ligados à *Internet* não aceitam esta tecnologia.





Guia do CD-ROM

Aqui, apresentamos alguns dos principais títulos em CD-ROM disponíveis no mercado português. Decidimos publicar o número de telefone dos distribuidores porque, embora eles não vendam directamente ao público, podem indicar-lhe o revendedor mais próximo da sua residência. Os preços são recomendados por eles.



COLECÇÕES'97
(PORTUGUÊS)
CONTINFOR
CONTINFOR
(02) 764 93 38
5 000$00

Variedade. Este programa é ideal para quem gosta de coleccionismo. Com ele é possível gerir e catalogar várias colecções: filatelia, numismática, CDs, cassettes de vídeo e audio, miniaturas, automóveis, filmes, páginas da *Internet*, entre outras. E é o utilizador quem configura cada colecção, definindo o número de campos que ela terá.



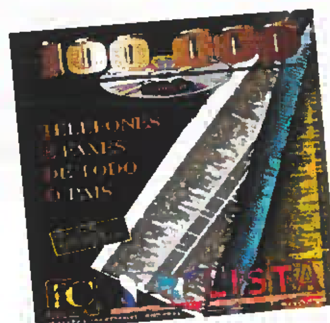
MDK
(MANUAL EM PORTUGUÊS)
INTERPLAY
PORTIDATA
(01) 716 73 11
8 995$00

Acção e estratégia. O essencial é ser um bom estratega e ter grande rapidez nos comandos. O objectivo é acabar com os robôs alienígenas que estão a invadir o planeta. Para isso, você tem de comandar um andróide e superar vários obstáculos. Há tiros e explosões por todo o lado. Imagens gráficas de alta qualidade. Demo na edição n.º 9.



THEME HOSPITAL
(MANUAL EM PORTUGUÊS)
BULLFROG
ECOGAMES
(056) 830 62 00
8 990$00

O objectivo é construir e administrar um hospital num ano. E ainda há que curar pelo menos 20 pacientes. Mas aqui tudo pode acontecer. Até substituir a cabeça dos doentes por outra, para lhes curar as enxaquecas!
Ainda bem que na vida real não há hospitais como este! Demo na edição n.º 10.



PCLISTA
(PORTUGUÊS)
PC PROGRAMAS
BENFITRADING, LDA
(01) 760 11 54
14 990$00

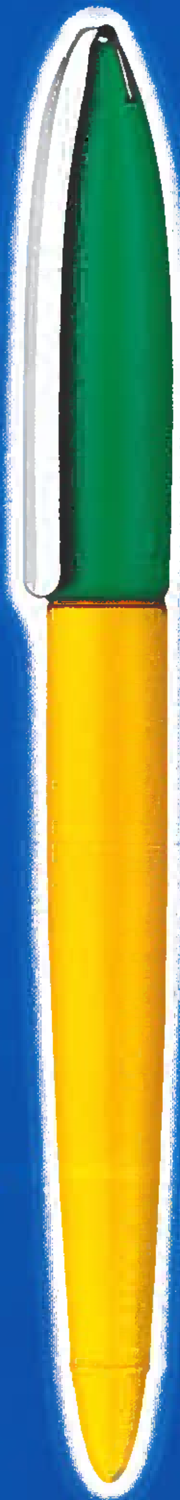
Utilitário. Uma poderosa base de dados com mais de 100 mil nomes, moradas, telefones, faxes, códigos postais e actividades comerciais. Há ainda um mapa com as ruas de Lisboa e Porto e uma lista de praticamente todos os países do mundo com indicativos de mais de 3 000 cidades. E bastam apenas de dois a seis segundos para obter-se os dados que se pretendem.



POD
(MANUAL EM PORTUGUÊS)
UBI SOFT
PORTIDATA
(01) 716 73 11
6 995$00

Simulador de corrida de automóveis que faz esquecer qualquer outro jogo do género. Acelere sempre a fundo por pistas cheias de obstáculos para saborear o gosto da vitória. É o primeiro a ter uma versão para processadores MMX. Quem o experimenta fica agarrado ao computador horas a fio! Demo na edição n.º 10.

rotring
rivette



PROMOÇÃO RIVETTE

MISTURA!

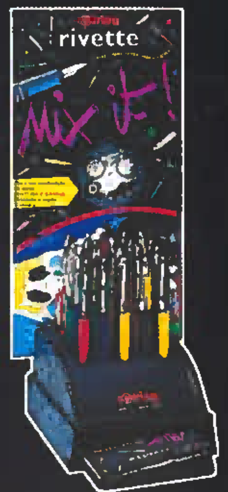


MISTURA E GANHA

Chegou o momento de seres criativo! Faz a tua própria combinação de cores e usa a tua rivette. Cria uma caneta que mais ninguém terá.

GANHA COM rivette

Promoção Mistura! É fácil ganhar! Faz a tua MISTURA no disco colorido. Preenche o cupão e envia-o pelo correio Concorre! Faz a tua MISTURA e ganha!



GRANDES PRÉMIOS! GRANDES CORES!

1.os Prémios: 3 Bicicletas de montanha com pintura radical. É "fixe" para pedalar!

2.os Prémios: 10 Patins em linha. É "fixe" para patinar!

3.os Prémios: 100 Super Discos rivette. É "fixe" para voar!

Concurso nº 262/97. Autorizado pelo Gov. C. Lisboa

rotring
write it · draw it · do it

O CD-ROM e a Revistinha Dicas & Truques são partes integrantes desta edição. Se faltarem, peça-as no seu ponto de venda



Veja a lista de programas do CD-ROM

Todos com instruções de uso

Aplicativos

Illustrator 7.0: programa profissional para a criação de ilustrações e desenhos vectoriais.

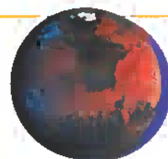




WordPerfect 7.0: um processador de texto com recursos poderosos.

Super JPEG: visualizador de imagens • **Eficiência:** programa em português para organizar melhor o seu dia-a-dia • **Meg 7:** para medir os diversos recursos do computador • **Picture XChange:** conversor de imagens.

Entretenimento



Marte: 35 fotos enviadas pela sonda PathFinder e pelo robô Sojourner. Vinte delas em 3D.

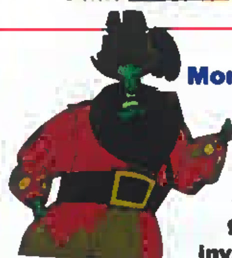


Monet: 21 imagens em alta definição das obras deste mestre do impressionismo.

• **Adventures in Music:** ensina às crianças noções de música • **Cliparts:** 23 imagens para ilustrar os seus trabalhos • **Plus for Kids!:** pacote de acessórios da Microsoft para as crianças personalizarem o computador. É fácil de instalar e desinstalar.



Jogos



Monkey Island3: experimente a terceira versão deste fantástico adventure.

Outpost2: colonize outros planetas após a destruição da Terra.

X-COM2 Apocalypse: comande um grupo de elite e salve o planeta de uma invasão alienígena.



Shadow Warrior: jogo no estilo DOOM, com muito sangue e violência.

E mais: Ultra Minigolf • Dinamite Joe • Marbles • Acid Tetris • Real Star Fight

Internet

WebTurbo: ajuda a carregar mais rápido as páginas da Internet.

Net.Medic: saiba exactamente como está a velocidade da sua ligação à Internet e onde pode estar a haver lentidão.

Get Right: programa para retirar ficheiros da Internet. Se a ligação cair, ele continua depois, a partir de onde foi interrompido.